地球連邦軍"α任務部隊"／量産型可変MS
MSZ-006C1

Zplus(可変モデル)

1:144スケール・フルスクラッチビルド
MODELER 星 光彦
■GRAPHIC P.150-151 ■ROLL OUT 1987 NOVEMBER

■The Origin of Zplus

すべては86年2月 MG別冊 PROJECT Z」の表紙から始まりました。ゆさの先生作の1:20バストUPモデルです。当時中学生(!)だった僕は そのあまりのスゴさに たたたた驚くばかりでした。それから約10ヶ月後 鈴木さん(現③さん)作の1:100スクラッチ・モデルでZplusはその全身像を現します(MG 86年12月号&別冊「MISSION ZZ」参照)。それまでのMSのイメージを一新するデザインと仕上がりにすっかり魅せられでしまい、「カッコイイいつか自分でも作ってみたい」と、この頃から思い始めるわけです。もちろん その時はセンチネルなど知る由もなかったのですが。そして翌87年秋 ついにこのZplusを自分自身の手で作ることに ——。不思議な巡り合わせですね。

■MAKING

先に手本となる立体の完成品があるというのは、やはり心強いです。A型もC型も 細部が異なるだけで基本は同じですからね。Zガンダムのキットをベースに とも思ったのですが 実際比べてみると殆ど使えないのがわかります。それならばいっそ と比較的似ている頭や胴体も一から作ることにしました。部分的に市販キットやキャスト版Sガンダムのパーツを流用したものの 大半はキャスト(=無発泡ポリウレタン樹脂)の削り出しによるものです。キットが出て完璧版の作り方も紹介され 改造パーツまで発売中という今となっては とこをどう作ったか等はあまり意味がないので(デザイン自体、この時点から進化しちゃってるしネ)ポイントを絞って書いていきたいと思います。

■①キャストの削り出し

キャストというのは本来注型材なのでしょうが エポキシパテやスチロール樹脂(プラ板・プラ棒)よりも切削性が良く ポリパテよりも細いパーツや薄いパーツが丈夫に作れるので 切

●MSモート3面Photo。若干 骨太なプロポーションとして仕上がっている。(設定画に極めて近いプロポーションとしては 長谷川アムロA1型参照)。この星氏の作例の写真(MG誌掲載写真)から バンダイの可変キットが製作されたというのも 驚きと言えば驚き。そう考えると バンダイ・キットは確かに星Zplusのプロポーションに酷似している。

削用の素材としてもかなり便利な物です。たた　パテ類以上に気泡が入りやすいという欠点があり　細かいパーツやデリケートなディテールが入るパーツを作る時は　この天敵をなんとかしなくてはなりません。といっても　まさか個人単位で遠心注型機とか使うわけにもいかないでしょうから「なるべく新しいキャストにドライエース（脱泡剤）を併用し、空気を巻き込まないように慎重にかき混ぜて　」といった基本的な部分で気をつけるしかないんですけど。この作例では　プラ板で組んだ枠の中にキャストを注入して板状のブロックを作り、それをレザーソーや金工用ノコギリで切り出してから削り込んでいく　という方法をとりました。これなら形が単純だから気泡も残りにくいし、一度にある程度まとまった量を混ぜるので　混合比率の誤差が小さくなるというメリットもあります。キャスト・ブロックの厚さは　何通りか用意しておくと後々便利ですが、あんまり厚くすると切れなくなるので程々に。　あとは　各種彫刻刀やカッター・ヤスリ類等を駆使して　仕上げるだけです。大まかな形出しの時はキャストをライター等で軽くあぶってやると　軟かくなって楽に削れるようになりますが、火や刃物の取扱いにはくれぐれも気をつけて下さい。細かいところは、デザインカッターやケガキ針　平刀の角　精密ドライバーを研いた物等で彫っていきます。馴れてくると　かなり細かい物も彫れるようになりますよ。

■②パーツ同士の接合

（接着部）　キャストのパーツ同士は　瞬間接着剤でかなり強力に接着できます。「仮止めのつもりが　とれなくなってしまった」という話もある位ですので。ただ、やはり衝撃には弱いので　真鍮線やアルミ線で補強してあった方が良いでしょう。

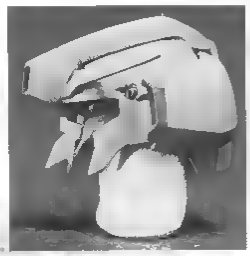
（可動部）　ポリキャップとアルミ棒、又はポリランナーと真鍮線によって可動部を作ります。ポリランナーというのはポリキャップのランナーのことで　パーツにあけた直径2.5ミリ位の穴に適当な長さに切ったそれを差し込み　中心に1ミリ径程度の穴をあけて　反対側のパーツに1～1.2ミリ位の真鍮線を固定すれば、簡単に可動部が出来るというものです。当然のことながら　埋め込むポリランナーが長ければ長い程、可動はきつくなります。また、このポリランナー接続は　可動部だけでなく　取りはずし式にしたいパーツの接合にも便利です（その時はランナーを短めにしておいた方がいいかもしれませんね）。

■③組みかえ変形

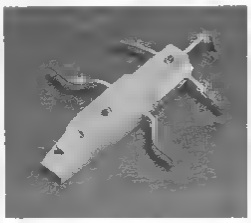
実はこのZplus　発注は「MS形態で」ということたったのですが。頭と胸を作っている時にふと気が付いたのです。ひょっとしたらポリランナー接続をフルに活用して"組みかえ変形"させられるかもしれない　と。さいわい　パーツの大半がキャストの無垢なので接続は容易たし　Sガンダムのキャスト・パーツのおかげで時間的にもなんとかなりそうだったので　思いきってやってみることにしました。上半身を丸々取り除いてしまうという大胆な方法に驚いた人もいるかもしれませんが　MSとWR双方のプロポーションを両立させる為の　一種のディフォルメーションたと思って下さい。あ。あとPhoto　STORY中で骨らかに変形してますけど　実際はあんなに見事な物ではありません。あれは　かとき先生のMAGICです（笑）。そう考えると　バンダイのキットってスゴイですよね。頭と腰部、たった2パーツはずすだけで　ほぼ完全に変形してしまうのですから。

■And now

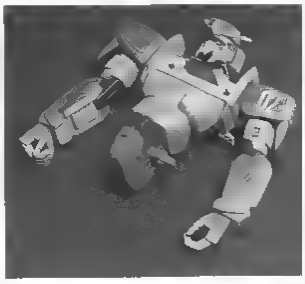
考えてみればZplusって　基になったZガンダム自体多くの人の手を経て完成されたデザインなのに、それを更にあさの先生とかとき先生がつきつめて、模型からのフィート・バックや立体を確認した上でのアレンジ・修整を重ねてきたわけたから（実はまた進行形?）ある意味究極のMSとも言えるのではないでしょうか。この作例はもう2年も前の物ですから　現時点でのデザインと異なる点もありますし　プロポーションとZplus本来の物とは違うかもしれませんけど　そういった進化の過程に自分も参加できたということを　とても嬉しく思います。本当はもう一機　最新の解釈で作ってみたいんですけどね。バリエーションもいろいろと拡がっていることたし　皆さんも是非、イメージを膨らませて"自分の中のZplus"を形にしてみて下さいネ♪



◀▶今日の目で見ても遜色のないバランスの仕上がりである胴部。エッジこそ今ひとつ立っていないものの　コレを利用してディテールUPパーツ原型にする　という案が構後の最後まで考えられた程。

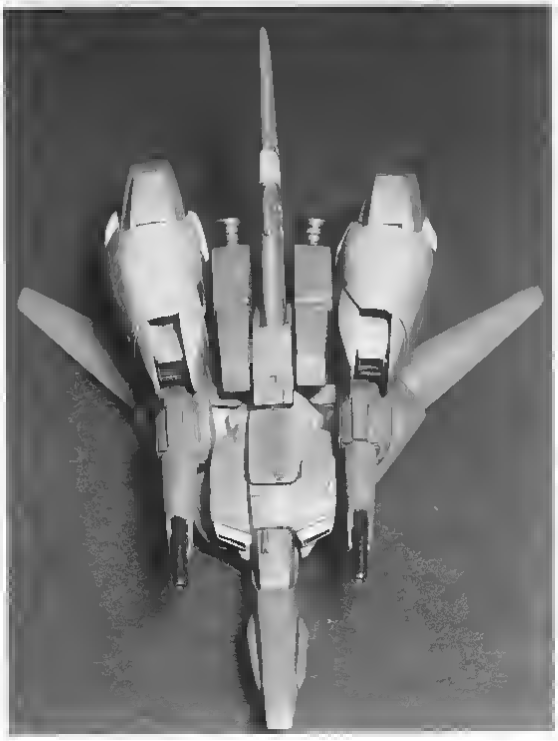


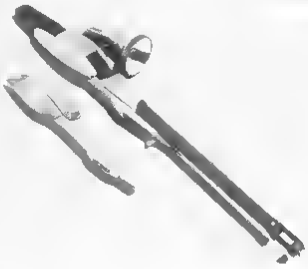
▲これがWRモード時のトリック。このパーツを着に　WRに必要なパーツを取り付けていく。つまり　WRのコア（核）。

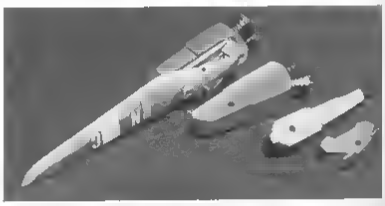


▲WRモード時　まさに上半身全てが使用されていない。一部パーツ（胸部等）は外してWRに装着される訳たが　それにしてもよくまあ両形態が成立するものたな。

◀そして標準装備型サブ・ユニットと　ビーム　スマートガン。標準～はこの後　型状かどんどんシェイプされて　最新鋭では次章の九鬼Zplusに装着されたMG DCK版まで進化する。





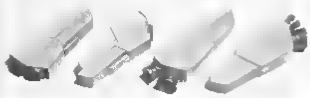


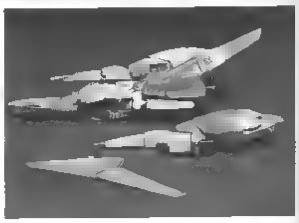
◀ウェイブ　ライダー　モード。思い切りの良い手法により　ハランスは見事Zplusのフォルムを捉えている。

▶各パーツ例て　厳く見える点か　ウワサの"ポリランナー"（記事中参照）。加工法発表後　数多くのモデラーに影響を与える事となったアイディア。まさに『コロンブスの卵』的発想。

▼ビーム・スマートガン装着型に改修した際　決定稿に準して新造してしまったバックーパック。右が準備稿版　左が決定稿版。

▶脚とウイング　バインダーを外して内部構造を見るなる程　上半身はスッポリ丸ごと入っていない。





この作例では　無変形でMS形体のみ　との指定なので色々と手を加えましたが　本来なら変形を殺さずに　小改造小ディテールUPで作る方が、絶対に楽しめると思います。飛行形体は大変出来が良いし　MS形体も出来の良い範囲に入るし、変形というおもちゃ的要素を取りのぞいて無変形で作るのは、完成度が高いだけに不毛であるかもしれませんよ。たから　伊勢氏の『完璧版』作例の方が、よりZplusのキットを有効に使っていると思います。

■頭

このZplusのキットで　唯一手を加えたくなる個所が頭部パーツです。シメキリも近づいていたので、比較的誰にでもできて、効果的な方法で改造しました。つまり　顔面だけを切り取り　220Zガンダムの顔面を付けてしまうのです。キットのままではヘルメットに対して顔面が大きすぎるので自作するにしてもそのバランスを頭に入れつつ改造すれば　それ程難しくはないでしょう。後にこの作例は、ボンド氏によってMG ○ ○ K 版の頭部（A 2 型とのコンバーチブル）にすげ変えられてしまいます。

■胴体

ここは　無変形にしたため、変形のための可動をオミットし　大幅に改造しています。基本的な内容は　ウエスト・パーツの前後幅をつめてから　下部を延長し　腰も前と下に向かってボリュームUPし、変形のためにスカスカした所を　プラ板、ポリパテにて埋めてしまいます。背中もウエストにフィットする様に、切り取ってから手を加えてあります。

胸のインテークは、胸の中から出ている様に、胸パーツの取付け部を切り抜いてから　インテーク・パーツを埋めこむように取付けています。重大な事ではないけれど　らしくなって良いんじゃないでしょうか。

■脚

太股を 3 ㎜延長し、後面のエグレをポリパテで埋めます。ヒザ関節の裏側にあるパイプ・モールトを削り取りガラスチューブを付けます。足首は接着面で 1 ～ 2 ㎜幅ノメし、脛パーツも接接面で幅ノメします。この時　気をつけないと脛パーツを幅ノメしすぎて足首がふんばったポーズの時に　接地しなくなってしまうぞ！

■ウイング・バインダーなど

ウイング・バインダーは　MS本体の時には、プロペラント・タンクがモタモタしているので取りはずし　基部を流用パーツで作り直しています。又上部内側を切り抜き　流用パーツをつめます。あとは、ウイング部にスジ彫りを追加しています。

標準型サブ・ユニットは　ビーム・スマートガンのパーツをバラしてから強引に貼付けて　ポリパテでラインをならして基本形を作ります。結局、スマートガンのパーツは芯にしかなっていないのでプラ板からのスクラッチでも手間は変わらないと思います。コレも例によって後にMG ○ ○ K 版に換装されてしまいました。

バック・パックは　ノズル部があざなりなので　くり抜いてからフタをして先細りのノズルを取付けます。

以上が主な改造個所ですが、アーマーとアーマーとの重なりや、フレームとアーマーの境が、あいまいなので深めにスジ彫って、別パーツに見える様にしています。そして、各所にディテールUPとして　トライマスターの飛行機用のエッチングパーツを貼付けています。上手に使えば　結構良い効果が得られると思います。腰のビーム・カノンもMG ○ ○ K の物に換装されています。

■塗装

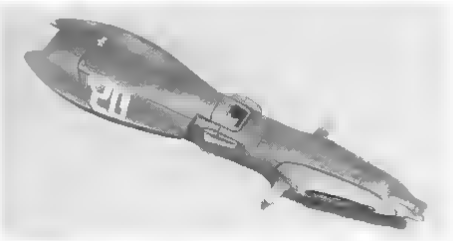
Zplusは、ロービジビリティという事ですので　F-15グレーの 2 色を使用。各色に白と黒をまぜて、明度差を強くしています。ブルーは　おなじみZplusブルー。フレームは、昔作った憶えてない色。白い色は　つや有り白そのまま。今回は　白以外全てバリバリのフラットです。（カメラ部をのぞいて）

スタビレーターの黄帯は　パーツ全体に白→黄→フラット・クリア（全て缶スプレー）を吹き、帯部だけマスキングしてからロービジ塗装に入るという順で行ないました。スミ入れして完成た！　しゃなくて、マーキングはキットのシールを使用。余白をていねいに切れば　使用できます。んでもって完成た。

地球連邦軍 "α任務部隊"／量産型可変MS
MSZ-006CI

Zplus［MSモード］

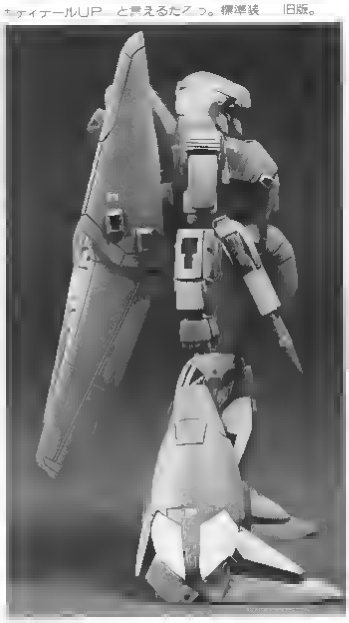
バンダイ1/144スケール・キット＋モデルグラフィックス1/144スケール・キット
MODELER／九龍拳一（協力／螺子頭ボンド）
■GRAPHIC P 152　■ROLLOUT 1988 SEPTEMBER 1989 MAY

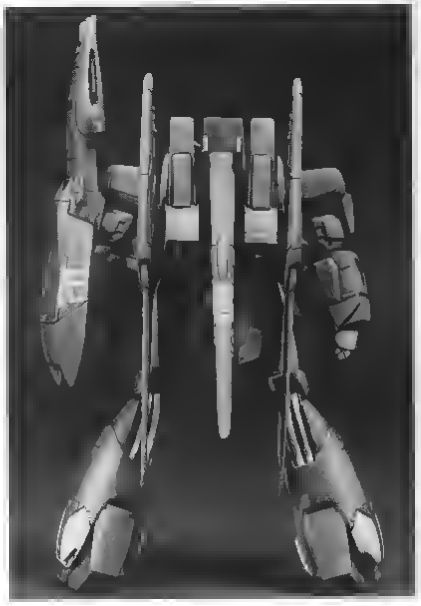


◀九龍氏がビーム　スマートガンから強引に改造した　標準型のサブ・ユニット。形状が煮つめられていない為に MG ○ ○ K 版に換装された為　カラーページには掲載されていない。

▶同じく換装されてしまった為にカラー未掲載の頭部。本文中には改造方法も載れているので　併用してほしい。

▼MSモード固定の　CI型 3 面Photo。長谷川AIと比べると　キットを基本的に肯定しディテールUP　と言えるだろう。標準装備型サブ・ユニット（Zで言う所のノールット）は　カラーページの物とは違なる九龍氏作の旧版。





地球連邦軍"α任務部隊"／量産型可変MS
MSZ-006C1

Zplus［WRモード］

バンダイ1/144スケール・キット改造
MODELER／長谷川やすよし
■GRAPHIC P.153 ■ROLLOUT 1988 SEPTEMBER

ついにキット化されてしまったZplus。飛行形態モデラーの私の担当はもちろんウェイブ・ライダーです。

■製作

キットそのままのWR形態があまりにもカッコ良いので、ほとんどそのまま作って楽に終らせようとしたんだけど(ちょっと上下に厚すぎるケド)。製作前に受けとったインスト用の設定と見くらべると各部のリファインで、グッとカッコ良くなってるの。設定がある以上は、それを生かして作らねばならないのでけっきょく徹底工作!!

■スマートガン

とにかく上下厚を少なくしたかったので後半は切りとばし、プラ板で新造。前半はエポキシパテ&ポリパテで改造。砲身はちょっと太い気がしたので筆の柄を加工（6㎜アクリルパイプが手元になかったため）サーフェイサー500で目止めして、のばしランナーをはりつけた。これがスゲーめんどうで、キットそのまま使えば良かったと後で思ったりして。砲口にはプラペーパーでディテールをチョイっと付けてあります。

■ボディ

これも出来るだけ平らに、ポリパテで加工。背中に穴をあけて、スタビレーター基部との間にムーバブル・フレームを入れる。これをやると機体上面の間が保てるので、WRを作る人はやってみるべし。

■バインダー

グローブは両面に1㎜プラ板をはり厚くする。それから売りのポイントとして、グローブ・ヘーンを展開した状態にしてみた。スジボリが太くて気まずい。

■レドーム

設定がかなりまとまった絵になっていたので、ならば!と、それに準して新造してしまった。これはガントーラのホイールと1円玉、キットのレドーム基部があれば以外にカンタンに出来るから作ってみたら?

■脚

そのパーツが付いていると設定通りの形にならない、というパーツは思いきってオミットしてしまいます。ZplusってSガンダムと足首同じなんだけどプラスの方が足首細いイメージがあるんでツメた。足のウラのモールドもないと間がもたないんで、デザインカッターでスジボった。

■腕

最初、付けるつもりはなかったんだけど、付けないと変形しそうにない様に見えてしまうので付けることにした。もちろんそのままではあまりにも唐突としてしまうので、上下にノメたりしてそれらしく。

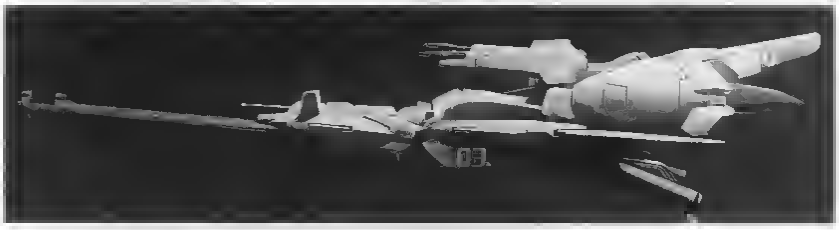
■その他

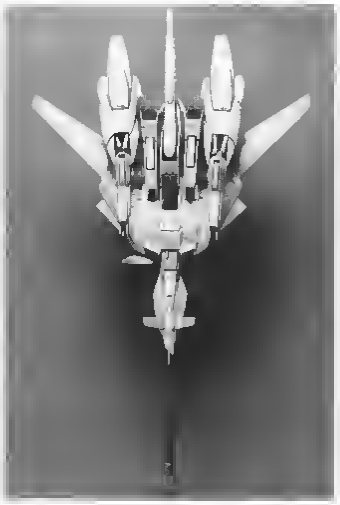
ハッチ・ハッチはバーニア部分をくりぬき、ポリパテで底を作ってやった後、8㎜プラパイプからノズルを作り付ける。上部の棒状?のパーツは5㎜角棒から新造し、別パーツ化したということを強調する。プロペラント・タンク基部もプラ板で作り、キャスト・コピーして4つをそろえる。ディテールはランナーとプラペーパーから。

■塗装

クノゼ航空機特色305と307のロービンビリティ。青はスカイ・ブルー＋蛍光ブルーを1：1の割合（本当はテキトー）に混ぜた物。あとはグロス・ホワイト、つや消しブラックといった所。ちなみにロービンは星君のを参考にパターンがわからない所も何となくテキトーに塗ってしまい、細部等、すべての塗装が終わった後MG誌86年12月号を見たら、何と!　カンペキなロービン・パターンのZplusの図があるではないかああ!　つー訳で作例のロービン・パターンはデタラメなので参考にしないように（頭悪いなぁー　コイツ!!『あ』）。

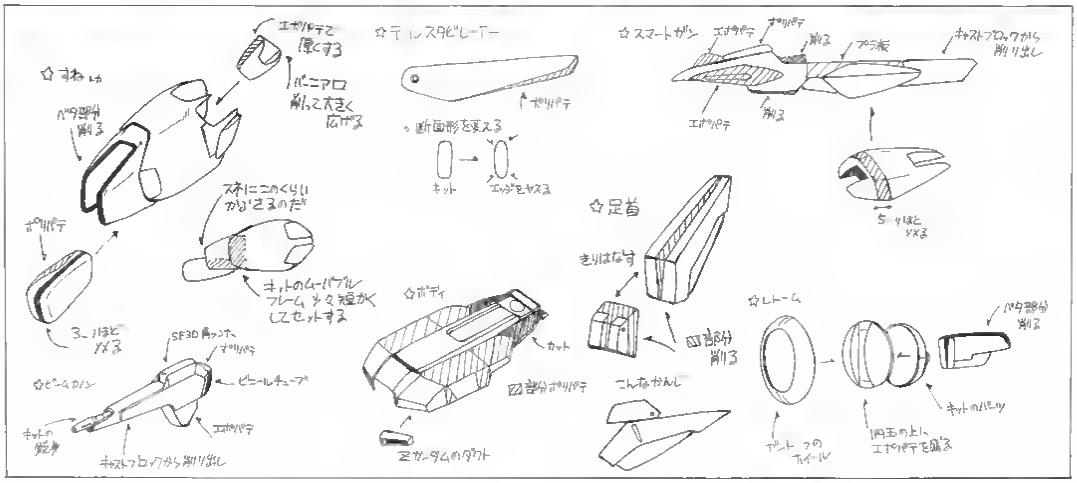
あー、やっぱりスマートガン付WRはスレンダーでカッコイイ♪　Gクルーザーを並べてやりたくなるよね。





▲▶Zplus C1 WRモード2面Photo。各所に手を加えた大改造ではあるが、基本形の大修正が無いので、工作は進め易く、又、形を外さずに済むだろう。

◀裏面も情報量でいっぱい。ビーム・スマートガンのフェアリング（03が入っているあたり）の密度が心地よい。プロペラント・タンクの装着の仕方や、脚の位置も参考になる。



カラハ／大気圏内仕様量産型可変MS
MSK-006(MSZ-006A1)

Zplus"アムロ・レイ大尉機"

ハンダイ1/144スケール・キット改造
MODELER／長谷川やすよし
■GRAPHIC　P154・155　■ROLL OUT：1988 NOVEMBER

ウェイブ・ライダーでは航空機っぽく飛びそうにパーツ形状修正（ディフォルメーション）を加えたわけですが　MSではまたちがったアプローチが出来そうたったし　Zplus特有のプロポーションがキット・ベースでどれだけ出来るか？ってのが今回のテーマです。

■製作

一応、気になる所はすべて手を加えたつもりです。でも、細かい所をチマチマなおすよりもポイントを絞って作った方が完成が早いんで　なおしてもイメージがかわらない所は　気にならなければ別になおさなくてもいいんじゃないかな。

■頭

とにかく気がすむまで作りなおしました。顔はSガンダム（←いきなり反則）から。ちょっと削るだけで死ぬほどカッコ良くなるのは星君の作例で実証ずみ。それだけのためにSガンダムを買うのも何た　って人は削ってカッコ良くした顔を型取ったり　1　220のZガンダムから顔を流用するのも一つのテではある。頭全体としてはグッと前にもかってしぼり込む感じに削る。やはり頭に関してはプロジェクトZのあさの先生の元祖Zplusヘッドが一番参考になります。（と私は思う）

■胴

今回　参考にするために鈴木氏の1　100Zplusをかりることができたので、ほとんどマネしてます。胸は外側にもかって削り　三次曲面を強調。腹は上下に少々延長　背面は鈴木氏の作例が良く出来ているので、見ながらポリパテで盛り削り。けっこーむずかしいラインである。

■腕

肩はどーしても気に入らなかったのでプラ板で新造、キャスト・コピーして2つそろえる。下腕はSガンダムの物が形状　長さともに良いので流用。手首はZplusの物を削って使用。

■脚

大腿はポリキャップをさけて2㎜延長。上部を切り欠き　5㎜角棒で作ったムーバブル・フレームをとりつける。今回は出来なかったけど、関節を工夫すれば可動にすることもできると思う。すねは2㎜ちょっとくらい　ムーバブル・フレームが入ることを考えた上でのギリギリって所までソメてます。あと　ふくらはぎの所にポリパテを盛りインテークを付ける。ハーニアとかの工作は伊勢氏の完璧版〜と同じです。足首も2㎜くらいソメました。足首にかぶさるアーマーは前はZZのすねアーマーにプラ板を足した物　後ろはZの足首アーマーをソメた物だけど　別にZplusの物をツメて使っても問題はないと思う。

■その他

標準装備型サブ・ユニットは、下部にZのシールドを流用した以外は全部ポリパテで工作。ハインダーはエポキシパテでラインを変えたり切り欠いたりして今までとちょっとちがった感じになっています。スタビレーターもエポキシパテ　ポリパテでA1型にします。センサー部分はプラ板でワクを作ってポリパテでラインをつなげる、といった所。腰のビーム・カノンはWR製作時の時型取った物を修正　また型取って使用した。

■塗装

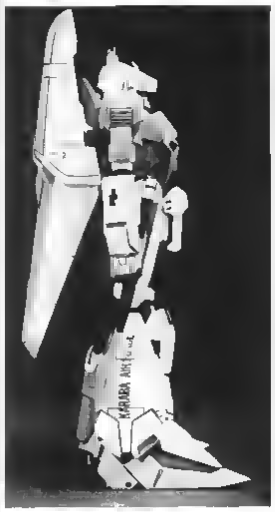
あせってマスキングした所　スキマから塗料がもれてしまい　それを筆で修正したりしてたら何か　スゴくきたなくなってしまいしかも時間がないのでなおすになおせず。とりあえず使用した色を書いておくと　オレンジはタミヤの缶スプレーでブライト・オレンジ。スプレーを皿の上に吹き　出した塗料に蛍光レッドを少量まぜ吹いたりしてもいる。白はアイボリー　グレーはガル・グレーで　ムーバブル・フレーム部のみ　アクリル系のジャーマン・グレーを使っています。今回のZplusはネロ・トレーナーと同じでF-18の試作6号機をイメージしているそうです。

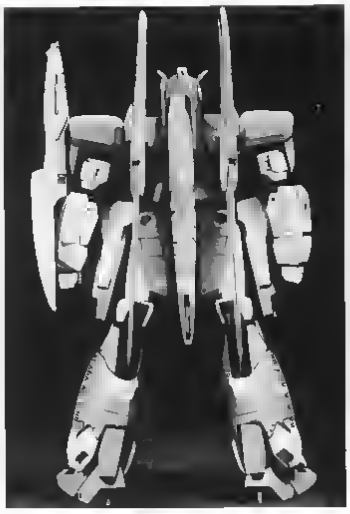
■後日談

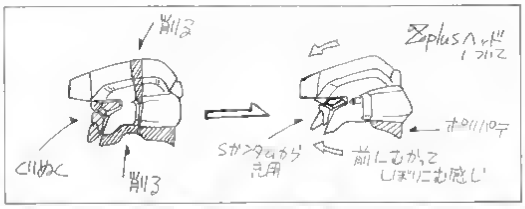
このA1型で作った頭、腰のビーム・カノン　フロント・スカート　標準サブ・ユニットの各パーツは　あさの先生が改修して『Zplusディテールup パーツ・セット』になりました。数段カッコよくなってるから　買ってちょ！

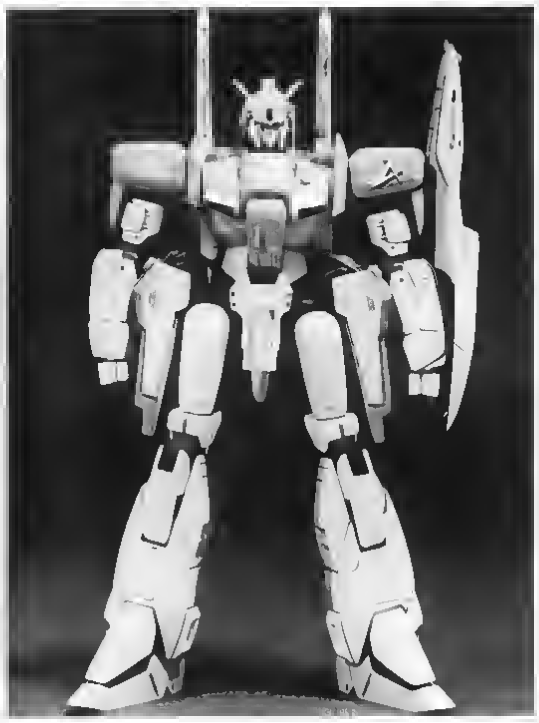
◀素組みのキットのC型との比較。C型とA型は外観上の違いは少ない（フロント・スカート形状　大腿部ビーム　カノンのケーブル　スタビレーター先端形状　バンク　バンクの有無　ふくらはぎサブ・エア　インテークの有無のみ）が　ここまでもプロポーションの&ディテールが異なるのは　それ程までに手を加えてあるという証明。

▼▶A1型3面Photo。いわゆる　コレがZplusのプロポーション。腕　大腿部は人間で言うところの関節から外れたポイントから生える。腕は気持ち長め　肢りあっ為の道具　には見えない。足は細くきゃしゃで長い。通常ガンダム　タイプMSの様な　ヒーロー性は少ない。









ニューディサイズ／汎用量産型MS
RMS-141

ゼク・アイン［第3種兵装］

1／144スケール・フルスクラッチビルト
MODELER／長谷川やすよし
■GRAPHIC P196　■ROLL OUT 1987 AUGASTA

さて センチネルPhoto STORYの記念すべき連載第1回目を飾ったMS、"ゼク・アイン"です。これが設定画をパッと見た以上に大変で、これまで手掛けてきた作例の3倍近くの手間と時間を費してしまいました。

■製作

今回は製作途中　何度かデザイナーであるかときはじめ先生本人にチェックしていただいたんですが、これがなかなかきびしくて。加えて㊙の人もチェック入れてくるし（しかもテーバー1つとっても2人の好みが全然ちがうためどちらを立てればいいのかこまってしまう）そのへんの修正をしてるといつのまにか一週間ぐらいたっちゃうわけなんですね。でもかとき先生にはイメージが合わない部分が割とあったりして多少の修正で妥協してもらったりして力量のない自分がなさけないといえばなさけない。

■頭

今回からエポキシパテはセメダイン社のものを使っています。鈴木Mk Ⅲさんが勧めるので買ってみました。量が多くて、硬化も速い。削った感じも好みなんだけど少ライチのびが悪い。そして完全硬化すると鉄のよーに硬い／そこで私はタミヤ製エポキシパテを20～30%まぜることによってのびを良くし、完全硬化後も削りやすくしました。というわけで頭はエポキシパテのムクです。かとき先生はマラサイ＋キュベレイだと言っていたので作ったところライター関係から口々に正面顔がガブスレイだと言われてしまった。うーん。

■胴

上の方はエポキシパテとプラ板。下の方はマラサイの胸を加工して使ってます。前後スカートはプラ板箱組み。チェックのたびに四角いと言われて何度も修正。でもまた四角く見えてしまうのはなぜだろう。側面スカートはヒートプレス。

■腕

ハイザックっぽいのがいいなって言ってそうしてもらいました。図を見て。

■脚

太ももはハイザックのものをエポキシパテでボリュームUP。関節はガンダムMk Ⅱから。すねはズサを加工。プラ板を貼ってエポキシパテでラインをならして作る。足首はダグラムみたいだけどプラ板です。でかいでかい。

■付属パーツ

肩の弾倉はヒートプレスじゃなくてプラ板の箱組みだったりする。ちなみにこれを支えているスパイクは何とキャスト・コピー。コレで初めてキャスト使ったんだけど気泡がすごいすごい。シールドのバズーカはプラ板。マガジンも3つ必要なのでキャスト・コピー。手に持つでっかいマシンガンは5㎜角棒をプラ板ではさんだもの。下のギザギザはモビル・スプリングの太っといの。マズル・ブレーキはプラパイプにホットナイフで穴を開け、デザインカッターで形を整えるといったところ。バック・パックは設定よりちょっと小さめ。あんまり大きいのはキライなんですが　注意されたので始めに作ったものよりはボリュームUPしてます。あ、そうそう銃からのびている給弾ベルトはあるキャタピラを2つ貼り合わせ　キャスト・コピーして曲げたものです。さて　何のキャタピラでしょ？

■塗装

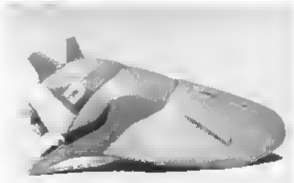
明るい青はブルーFS15050（この色好き♪）にホワイトを少量入れたもの。濃い青はネービー・ブルーに黒とか青とか。てきとーにまぜてしまったのでよくおぼえていません（すいません）。グレーはライト・グレー　赤はモンザ・レッドにマルーンを少量。マシンガンはメタル・ブラックにフラット・ベースを入れたもの　各部ノズルはエナメルの黒＋シルバーです。赤以外はフラット・ベースをドボトボ入れてツヤ消しにしてます。

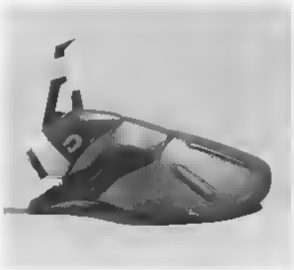
ウェザリングは　グレーの部分にはエアーブランでフラット・ブラックのすす表現。その他はエナメルのフラット・ブラック＋レッド＋ブラウンのウォッシング。各部にストライク・イーグルやトムキャット　スカイホークのデカール（編集部にあったヤツ）を貼って　フィニッシュ。

■後日談

さすがに今見るとツライ出来の　ゼク・アイン。88年9月以降　この作例を100%リファインしなおした（と言うより、芯にして新しくスクラッチしてしまった／）MGOCK版がリリースさせる予定なので、お楽しみに♪

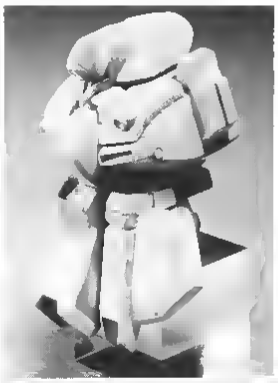
▼▶一般型頭部と　ツノ飾りが付く中隊長機。Photo STORY劇中　オフショーが見るアインが　このツノ付き。

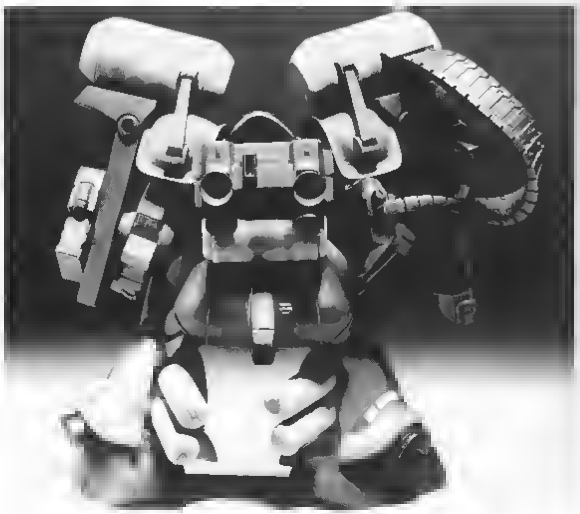




▼ゼク・アイン2面Photo。ゼクはゼクであり　ザクでは無い。ザク系の印象は確かにあるが　シェイプされた機体各所は機能美に徹し　ザクのようないわゆる抽象的な"味"にばかり依存していない。これがゼクがザクに変わる新シリーズの機体である証明だ。

▶MGOCKとしてリリース予定（88年8月現在）の　1／144ゼク・アイン。写真の原型は　この作例を120%（／）ファインした物である。

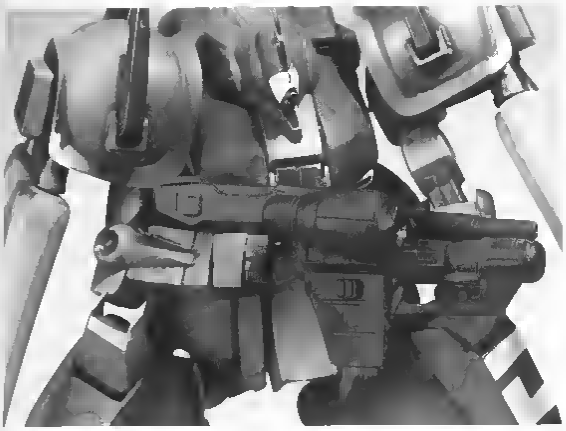




ニューディサイズ／汎用量産型MS
RMS-141

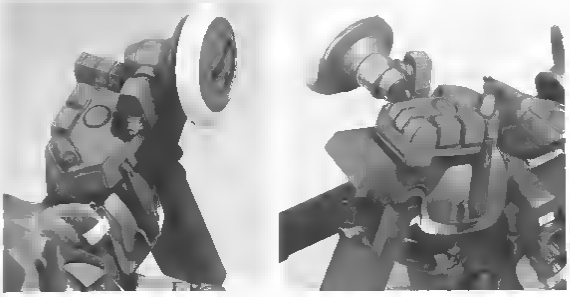
ゼク・アイン［第1～3種兵装］

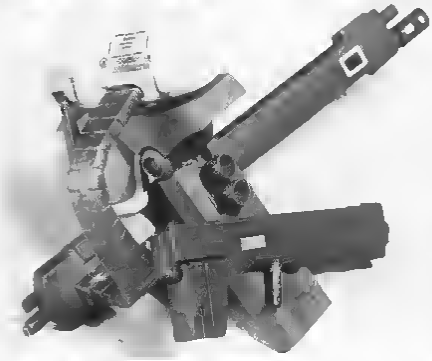
1／220スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／百武俊彰
■GRAPHIC P197・198 ■ROLL OUT 1988 OCTOBER



▲第一種兵装の　ビームライフル。見た通り　ガンダムMk IIのライフルとバズーカ（グレネード発射装置）＋センサーで構成されている。ヘズンではコレが標準配備された様で　ハーサムもこのライフルを使用している。

▼小スケール故多少簡略化されているが　キチンと工作された第2種兵装用ディスク・レトームーンステム。





ゼク・アイン　3タイプです。製作ですが　基本的に長谷川さんの1　144と同じです　というか長谷川さんの記事を読みながら作りました。必要な物は1　220ガンダムMk II　マラサイ1　144マラサイの足首　1　100旧ザクの肩アーマー。あとプラ板　エポキシパテ　ポリパテくらいです。

■あたま

頭です。1　220のマラサイの物を削り倒して使い　あごこはエポキシパテです。

■うで

肩は1　100旧ザクの物にポリパテ盛って作ります。腕はガンダムMk IIのを加工して使い　二の腕はプラ板箱組み。関節の丸いのはプラパイプ。

■どう

上の方はエポキシパテとプラ板。下の方はマラサイの胸を加工して使ってますって長谷川さんと同じじゃないかっていうかもしれないけど　本当そうなんたもん。

■あしっ

太ももはガンダムMk IIのにエポキシパテ盛ってボリュームUP／　すねは、プラ板にエポキシパテ&ポリパテ大会のスクラッチ。足首は1　144マラサイのを幅つめて　ポリパテ盛って使用。

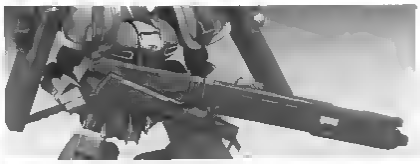
■いろいろ

ショルトはプラ板箱組み。銃関係はほとんどスクラッチ。給弾ベルトは戦車のキャタピラのキャスト・コピーたけど　あーめんどくさかった。

肩の弾装はキャスト・ムクの削り出し。レトーム関係はかとき先生のラフ稿をもとに自分なりにアレンジして作りました。バック・パックはプラ板箱組み。と　これで製作おわりだけどこれを3体共通なやつは　もちろんキャスト・コピー。これがまた大変でこの時初めてシリコン・ゴム使ったもんで　それにキャストは気泡の嵐で修正の時間が今回ほとんどだったのでありましたとさ。ヒュー。

■とそう

全体の青は　ティターンズ・ブルー①で濃い方は　ってそんなわけないでしょ。いつものカラー・チップ（あさのさんからもらう例の色指定用チップ）を参考にしたのでどれをどのくらいまぜたかわかりません。何回もカラー・チップに直接ふきつけ　色が同じになるように繰り返し調合しました。エアーブラシ塗装ってビンの中と吹いた色ってびみょーにちがうので注意しよう／　これって結構　大事かもしれないよ。マーキング関係はあさの様にお願いしました。どうもでーす。



◀第2種兵装の　ビーム　スマートガン。ゼク　ノヴァイと共用である。SガンダムやZ plusのスマートガンとは　その射撃姿勢の大差からかなり印象を異にする。

▼カセットテープとの比較で　その大きさがわかるだろう。全高は決して高くないが全体のボリュームは1　144並だ。

▲第3種兵装用の　マシンガン&給弾ベルト&弾倉（トラム）及びクレイバズーカ。マシンガンの実体弾というアイディアが　ユニークかつ実用的。
◀月面降下（ランディング　ディハイス）用の、プロペラント　システム。肩口のムーバブル　フレームに装着される。

ネオ・ジオン軍→ニューディサイズ／試作型可変合体MA
AMA-100

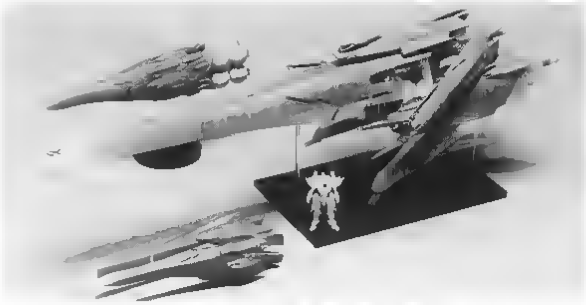
ゾディ・アック（ゾアン・ファースト）

1／550スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／森ともひろ
■GRAPHIC P 193〜195　■ROLL OUT 1989 JUNE

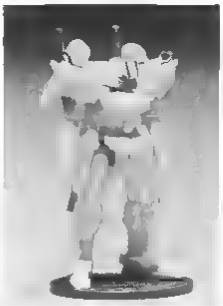
とうも　森です。私が以前、1／220全長50cmの可変α・アンジールをスクラッチした事を知っている方は私がコレをやる事になって「ああ　やっぱり」と思ったかも知れませんね（死ぬ程笑った奴も1人いる）。でなわけで私にとっても2つ目の"ネオ・ジオン製最終巨大モビルアーマー　です。センチネル初参加の私としては　どの程度まで自分の個性を出して良いのか判らず各内部構造の形状やディテーリングなどしつこい程チェックを受けました。それでは作った手順の順に説明していきましょう。と　その前にコレの場合各部の呼称が判りずらいのでここで原稿を書く上で統一しておきます。まず機体前部（機首の方）→前半。一般のMSで言うところの頭→小頭　その小頭がついている部分→大頭　機体後部→後半　と呼ぶことにします。それでは1／550全長40cm　可変MA"ゾディ・アック"（ゾアン・ファースト）制作を始めましょう。

■外装

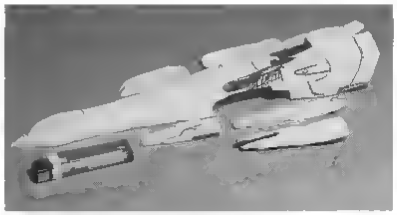
前・後半部は大きさから見ても　ギミックをいれる事を考えても（重量、強度　作業性を考慮に入れて）やっぱりバキューム・フォーム（V・F）です。フォルムのイメージとしては、アメリカ空軍のB-1の写真を見ながら　タダの大根の縦切りになってしまわない様に設定の線以上の情報を盛り込みつつプラ板の厚みも計算に入れて入念にバルサを削りました。バルサ原形時点でヘストな形を出しておく方が成形品を修正するよりずっと楽ですから何度もチェックを受けました。さくV　「ょ肉厚などの精度を出すため千草先生にお願いして本格的な（自作のV・Fマンーンではない）V・Fマンーンでやって頂ました。お忙しい中　本当に有難うございました。バルサ原形を第三者を介してお渡しした為（あさのさんの書いた旅客機の窓と全日空のマーク？の落書きを見て）千草先生はコレをずっと「飛行機のようなモノ」（または「メガライダーのようなモノ」）だと思っていらっしゃったそうです。高んで良いのでしょうか？　私は、成形品を受け取ったら設定のラインでカットしてそのラインに合うように腕　足　大頭の原形を作ります。この程度の物ならばヒートプレスで充分。2mmプラ板でやれば肉厚も極端に薄くなってしまっ



▼比較用1／550Sカノンダム。彩ノ　制作による物で　キャストからの　し　しによる。ベースはみての通り10mm　全長は簡単に推測カつくかス



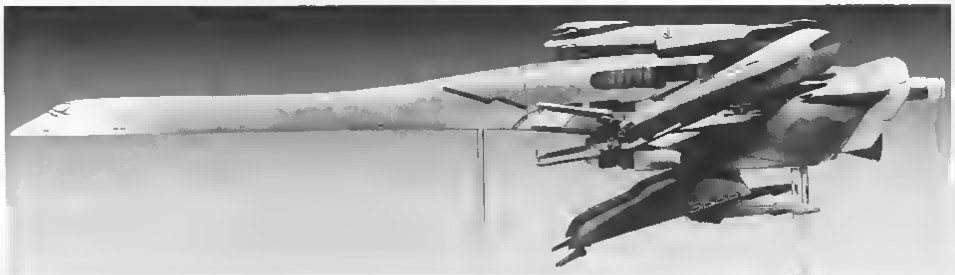
▲SFX　2態との　比較Photo。1／1210　大根の半切り位の大きさ　う。1／550モデルのヘー　スケールの比較用スクラッチ

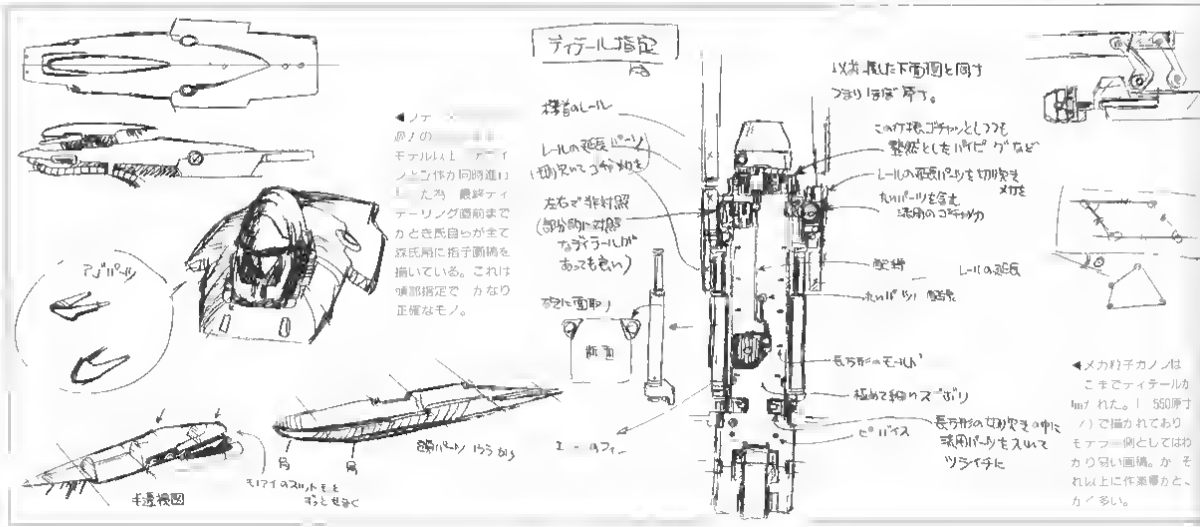


◀デザイナーであるカときはじめ氏自らが作った　クレイ・モデル。1／550実物大の　モック　アップ　わば森氏用へのフルスケール　ヘロノプメントである。乾燥カ極端に早いテートホール／ヤティー　クレイ粘土を使用した物で　もちろん森氏に「どういったモノカ」を明瞭に伝えると同時に　デザイン上2Dのウソを減らす為の物でもある。この時点では全長が短い。

◀森氏制作の　バルサ材削り出しによるバキューム　フォーム用原型。全長がある為　前後2分割式。これをプラ板2枚重ね分絞る。サインペンで描かれた（まるで新幹線の様な）トア　窓等は　もちろん大ウソ

▼ノアン　ファーストの姿勢　各3面Photo。「人感を強調する為に　バランス　ディテール　"拡散と集中　の理論を　ている。メノハノカ無いと　中なる人型を外れ　カノダムと同程度の大きさのメ　ノえてし　文字を考えな





◀ノア　原ノの　モデルは上　ディ　ノとこ作カ同時進行　た為　最終ディテーリング直前まで　カとき氏自らが手で　森氏用に指示画稿を　描いている。これは　頭部指定で　かなり　正確なモノ。

◀メカ的子カノンは　こまでディテールカ　れた。1／550原寸　ノ）で描かれてあり　モデフ　例としてはわ　り易い画稿。カ　それ以上に作業者カと　カ　多い。

事もありません（ちなみに前　後半は1～1.2mm板の2枚重ね）。これらの各外装が一応そろったら次は変形の為のギミックを入れます。

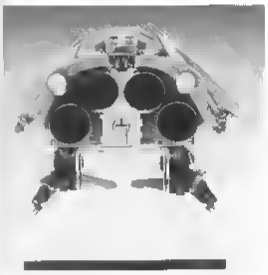
■ギミック

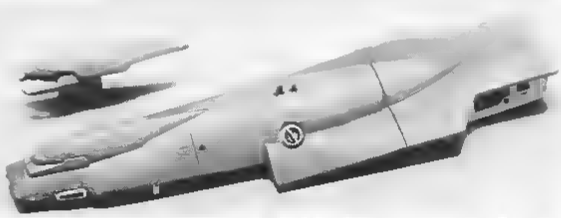
コレの可動というのは主に、大きな1つの骨ちかな形のブロックかいくつかの小さなブロックに分割される　という変形の為の可動であり　ロボットの手　足の関節の延長　といった物とは根本的に違っていたりするのでちょっと頭を使います。この様な変形は大きなスキ間があくと非常にみっともないので　各外装のスリ合わせが面倒な上にそれらのパーツをつなぐ関節も精度が必要　その関節パーツを外装に固定するのも精度が必要と　たいへんの3乗の手間がかかってしまって本当にたいへんでした。それでも事後変形でゆがんでしまい最終的には少しスキ間が出来てしまってものすごくかなしい。ま　そんな事はどーでも良いんですケド（本当はあまり良くない）。まず手順として　巡航　格闘両形態の設定を見比べてどの様なギミックが必要かを検討します（この時ギミックの強度　内部スペースにおける占拠率等を考慮に入れる）。どれだけ強く　小さく　そしてベストな可動範囲を得られるかが可動　とりわけ可変モデルを作るうえでポイントになります。可動部に関しては　かなり自由にやらせてもらえました。実際、立体が無いと各部干渉の問題等の回答がでなかったので、私のモデルをフィードバックしてかどき先生が設定を描き　そしてそれを見て私が更に作業を進める　ということがくりかえされたワケです。この辺りの事を考えないでいいかげんな設定が共にあったりすると。これはどー作っても変形しない物になってしまう事は良くある事です。こうしてギミックを作り　固定したら各部に出るスキ間を修正します。プラ板　エポキンパテを使った方が無難です（ポリパテは素材の組み合わせ次第では経時変化で収縮したりするので）。それでもV・Fパーツがゆがんで来てしまう事があるので（今回もそうた）そーゆー場合はあきらめるか考えられるありとあらゆる場所に補強をいれるしか無いでしょう。ここまで来たら内部構造物をつけて行きます。

■内部構造物

人形の腕　足のフレーム　ツメ　小顔もこの時作ります。流石に腕フレームを収納したり　小顔を変形させるのはスケール的に限界ですので差換えにします。無理に変形にこだわったりすると　仕上げが汚なくなったりして模型としての完成度に影響しますし"本物"として見せる場合にも（変形させた方が）効果的とは限りません（むしろ逆効果になったりする）。ギミックに挑戦する事を悪い事だとは思いませんが　やりすぎは体にも心にも良くないので注意しましょう。次にラフ設定を見ながら変形に支障が無く　それでいて不自然な空間の生しない様にパーツを作ったり（主にFホワイトの部分）　流用したり（主にグレーの部分）して張っていきます。雰囲気としては飛行機の脚収納部内部のイメージです。流

巨大な　ろつな　と　思わせ　　が必要。テール　構造　色塗合　　フェザリンの様でゴめた　構出　である。

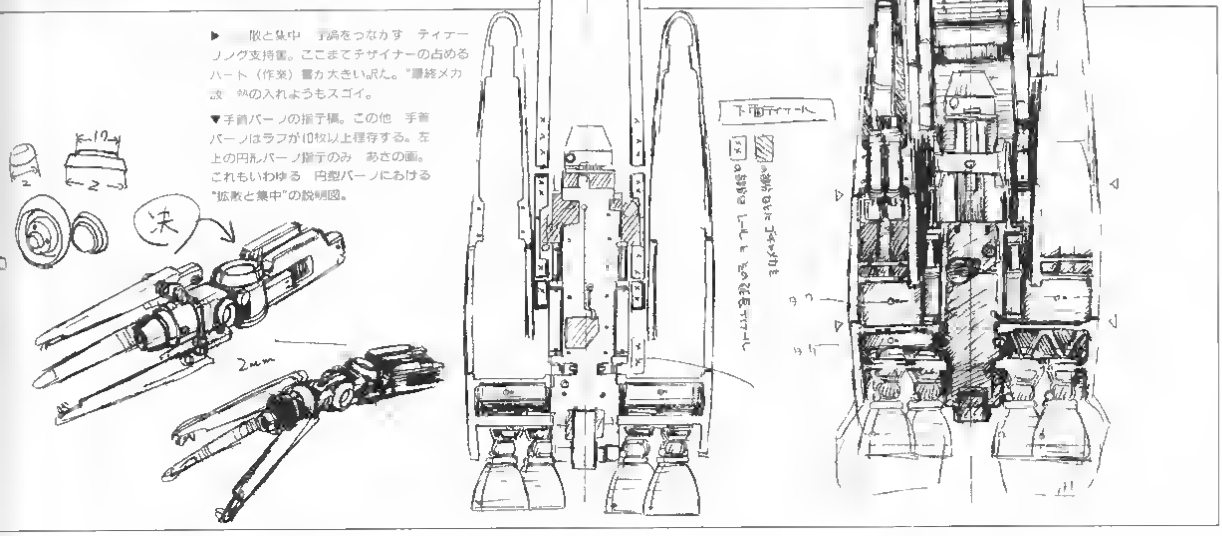




▲脚部ユニットは　単体で大気圏内突入能力を持つ。機体から外れたその様は　不自然たが合理的フォルムで　ちょっとF-111の離出モジュールを連想させる。尚　本当のアタマは　開ノ閉状態選択式。この[illegible]

▲巡航形態上面Photo　各可動部がピタノノと接合して全くスキマが出ない。各可動部が単なる差し込み式ならばスキマを0に近づける事はそっ難しい事では無い。が　各可動部は複雑なギミックをもする関節であり（金属多用）その反作用（関節を固く維持する反作用）を殺して0にする事が驚異なのであるノ　単純なポリキャップ接続ならスキマを0にし易いが　当然各関節はゆるく　ヘタリが来る。

[illegible]25mm位であり　強引[illegible]込めない事も無いが　[illegible]クを仕込むことが[illegible]よって　コンパーチブルと[illegible]目的は　リアル　スケールの[illegible]から　強引な工作はかえってスケール感を損なう。



▶[illegible]脱と集中　[illegible]調をつなかす　ティアーノング支持軍。ここまでデザイナーの占めるハート（作業）量が大きい。"最終メカ設[illegible]"の入れかたもスゴイ。

▼手首パーツの展開図。この他　手首パーツはラフが10枚以上程存する。左上の円形パーツ展開のみ　あさの画。これもいわゆる　円型パーツにおける"拡散と集中"の説明図。

用し[illegible]ヤ小人器セットとウォーターライン装備品セットです。変形の関係でそれらのパーツの入らない所は外装内側に0.5〜0.3mm線を配して間をもたせました。さて今回の目玉の1つである前半裏面の"センタク板モールド"はプラ板に0.5mmのシャーペンの芯をならべて貼り　キャスティングで量産したチップをつなげてカットした物。時間の関係で量産までの作業は九龍氏にお願いしました。さすがに精度は申し分なくスミ入れで更にモールドを引き立てよう物なら凄くカッコ良い！　有難うございました。

■仕上げ、表面ディテール

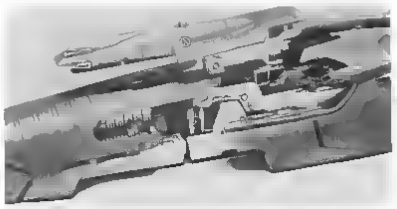
プラ材の部分は800番まで磨いた後サーフェイサー1000で仕上げ。セメダインの木工パテの部分（後半に付いている[illegible]ノ等）は溶きパテ[illegible]ス1パーツは気泡をポリパテ、プラパテで埋める。瞬着は硬さが問題になったりするので細かいパーツには使わない方が良い。最終的に全パーツにサーフェイサー1000を吹いておきました。この後　表面ディテールに入る。と　ここまで来た所で時間的にピンチ（干）になって来たので星君　赤羽君、長谷川君（以上MGモンキーズ）にお手伝いに来てもらいました（安藤君にも表面仕上げを手伝ってもらった）。何度も呼んしゃってゴメンなさいね。おかげで助かりました。流石に4人がかりたと「あっ！」と言う間に終わっちゃってうれしかったです。この作業で　良く言われる『集中と拡散』という物がやっと判った様な気がした。物体を大きく見せ　なおかつ緊張感を持たせるには「大きな面と細かいディテール」という事ですね（って本当かよ!?）。それとモールトとモールトの間のとり方とかね。スジ彫りは細く　スケール感を損なわない様に彫る。あとは　トライバーの焼コテとか　穴の中に先細りにしたプラ棒とかを埋め込むディテールを入れておしまい。

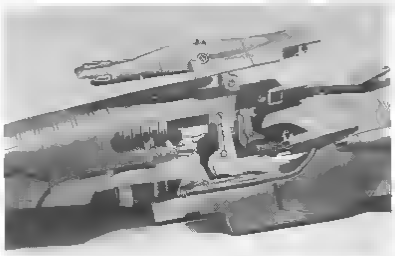
■塗装

見ての通りのムサイ・カラー。が機首のグロス・ホワイトに真紅のジオン・マークカメチャカッコイイ！　本体色はグンゼ特色340でその上から340＋白でカウンターシェイド風に。機体内部は斬新なFホワイト　フレームはグレー74＋白というかなり薄いグレー。これがまた意外ときまってしまって指[illegible]のさん[illegible]ノの部分は黒7＋茶3でスミ入れとスジ彫し。白い部分は黒3＋茶7でスミ入れ　メインノズル等はセンチネル御用達のメタルコートのアイアンで。1/1200プロップも基本的には同じ塗りです。あとはあさのさんにデカール貼りと書き文字をしてもらい　プラント・クリアーを吹いて。完成！　御苦労様でした。

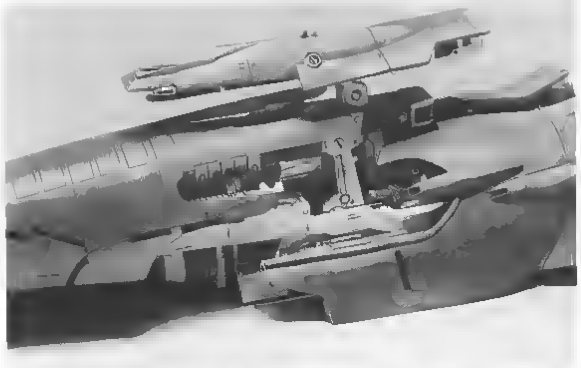
■最後に

長かった3ケ月間。「永遠に完成しないんじゃなかろーか?」なんと思った事もありました。何はともあれ　この"ソティ・アッグ"で私も成長できたでしょうか?　この模型が"本物"として宇宙駆ける姿に想いを馳せつつペンを置くことにしましょう。



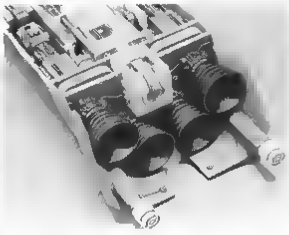


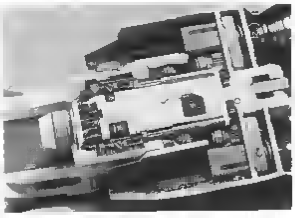
◀視　船を取り外し　本体のムーバブル　フレーム　クランク可動を観察する。1）まず頭部ユニットが　クランク式に上方へ移動する。▶2）同じくクランク式に　機体前半部が上方へ移動。クランクは3本支持　支点の位置関係故　斜め後方へ移動する事となる。▶3）微妙な動きでわかりずらいが2）ではね上がった機体前半部が今度はシリンダー移動でより後方に動く。これにて本体可動は完了　機体前半部の後ろ%のムーバブルフレームは　以上の3点クランク頭部クランク　そして両脚軸を行する　機体構造で最も重要で[illegible]なフレームである。



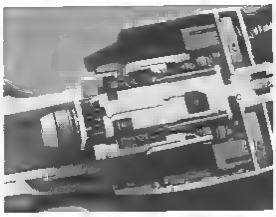
▼大口径のノズルは　タ[illegible]ヤの1/100オ　ビターの物をベースに　基本はサターン　ロケット風にディ[illegible]ング。メガ粒子カノン　プロップ後方は　大径の閉鎖蓋風処理。

▼[illegible]横向板中央の橋（ブ[illegible]り橋状になっている。



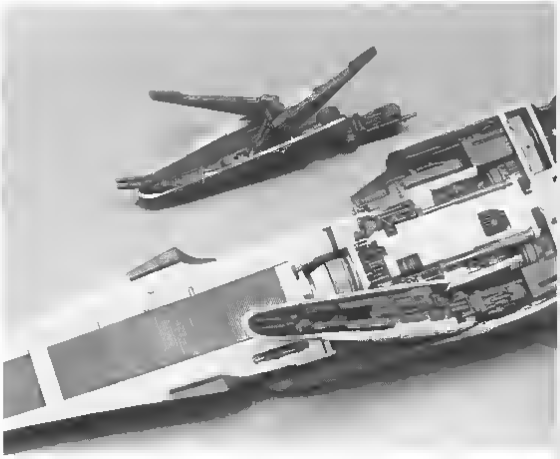


▲[illegible]た状態



▼[illegible]式のノ[illegible]ルに[illegible]

▼部は　全く[illegible]ノメ　後方の[illegible]



NEO ZION → NEW DECIDES/
PROTO TYPE TRANSFORMABLE MA

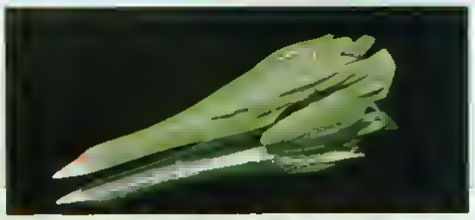
AMA-100 Z'OD-IACOK "ZOON 1st"

1/550 & 1/1200 scale Full scratch build

日[illegible]公国軍は、旧大戦で世界に先駆けMSの上を行く機動兵器として、重武装・重装甲、高速の"モビルアーマー(MA)"と呼ばれる攻撃兵器を開発した。このネオ・ジオン製ノティ・アックは、その思想を受け継いだTMA(可変MA)である。機体は、なだらかな曲面で構成され、機体中央の可動部がわずかに折れ曲がり、大気圏表層で大気の反作用により軌道傾斜角度を変更する"大気タッ[illegible]"を可能とした。機体後部には各基ものの熱核ロケット・エンジンを持ち、主砲の超大型メガ粒子砲2門を取り置むように配置されている。主砲発射の際には、機体前部を2つに割り開く格好となる。長大な円錐型をしたボディは実は上半と下半に分割し、それぞれが1機のMAとして活動する事が可能。分離時は識別として、ノアン・ファースト、ノアン・セカンドの呼称を持つ。半円錐の機体は機体中央に位置するムーバブル・フレームで機体前、後半を接続した形となっており、その中央ムーバブル・フレームから頭部ブロックと両翼が生えている。頭は単サイコミュ式の有線操作となっており、直径2mのメガ粒子カノンと併用する。又、そのメガ粒子カノンを囲む形で位置する3本爪は、1本1本が先端にマニピュレーターを持つ。もちろん、3本を同時に使用してのクロー攻撃も可能。その他、単体の機動兵器としては通常なまでの武装を装備しており、ある1点を除いては"究極のTMA"と言えるだろう。トワニング重工は、このノティ・アックをトノンユ[illegible]レイ以下数名のND残党部に譲渡する。ノーン・ファーストにはトノンユが、同セカンドにはファスト・サイトが搭乗する。

Photo STORYクライマックスに登場する、今回の別冊の完全新キャラクター。可変モデルを得意とする森氏の、2ヶ月半に渡る超労作である。全長41cmとは言え、1/550の純粋な縮尺模型としての表現の難しさと、機械音と知識を必要とするディテーリングそして『可変させる事』だけを目的化した奇形的手法を用いない、真摯としての可変モデルを成立させたバランス感覚は、他の作例にあまり類を見ない。キャラクター・モデルにも(ある側面での)『正解』が存在するという、物的証明と言っても過言では無い作品である。

▲半円錐形の2機が合体した状態の[illegible]の機体後端に[illegible]、合計のプロペラント・タンクを装置している。モデルは安藤・高梨コンビによる1/1200プロップ。



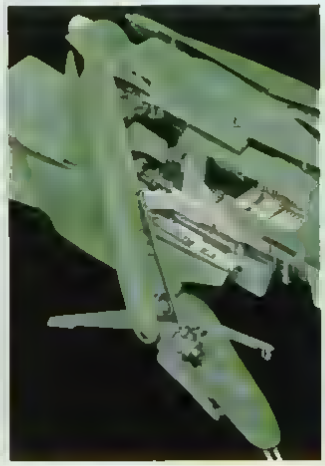
▲機体中央にも装置するメガ粒子砲発射時に[illegible]、この様に機体前部を2[illegible]に割り開く。これも左と同じコンビによる、固定式1/1200プロ[illegible]プ。

▼リアン・ファーストを前方から見る。どう見ても戦艦クラスの迫力/ウ[illegible]ール感をかもしだしている。

▼同アングルから戦闘モードのショット。一番上端の、ちょこんと座っているのが、いわゆる"頭"。

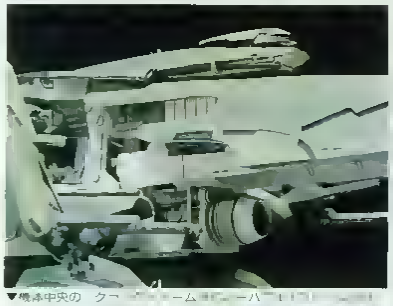
▶頭部から機体先端までが、極端に長い。この部材のフォルムは、過去のMAに見られない新鮮なライン。

▼機体から外側に腕が延び、5つに分割されてクローを有する内翼メカが出る。この爪1本が、ほぼSガンダムの大きさ。



▼機体のモールド部分は、主砲の偏向・吸収用プレート。1フィールド・ジェネレーターを内部する。

▼機体下部　中央部に位置するメガ粒子砲。機体内部色が白色なのも好評。側部スロープも良い



▼機体中央の　クー　ーム　ーパー　く見える。大腿部　　左側面　　ーにスル

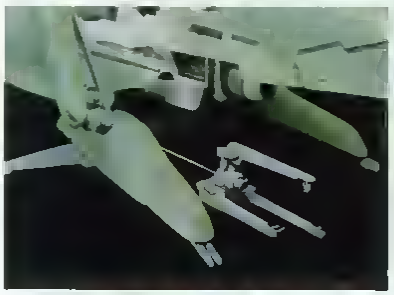
▼脚ユニット　大腿部ユニットが機体中央ユニットに接続されているのが確認出来るアングル

▼手首は　準サイコミュ有線式砲台となる。中央金属色部分がメガ粒子砲口　3本爪先端にはマニピュレーターがある。

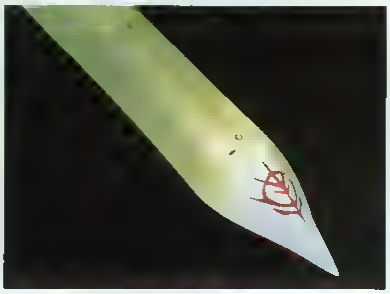
▼フラットな機体色から　急ピッチなグラデーションを介して　ロス　ホワイトの機首へ。そして白地の上に　マルーンの　ノ字マークが　。

◀機体後端の　4発の巨大なノズル。ノズルに囲まれた白色の正方形のブロックは　メガ粒子カノンの後端。

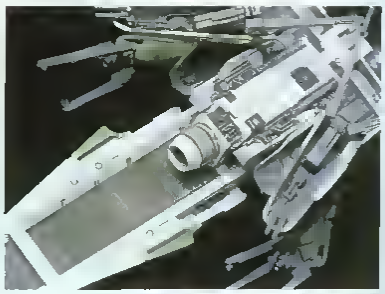
▼メガ粒子砲口とその周部　及び側面　収束プレート周辺ディテール。"集中と拡散"の理論から　メリハリの利いたバランスに仕上がっ



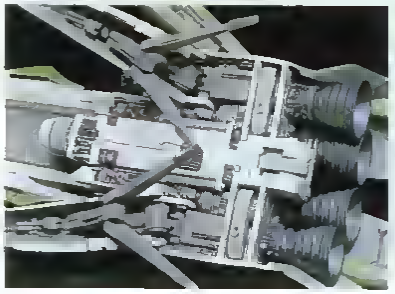
▼ノズル周部ディテール。現実　ヤトルイメージ　等を参考にした。機内周ディテールにも注意。

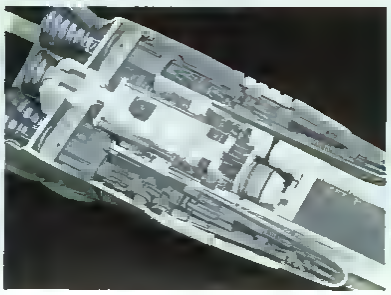


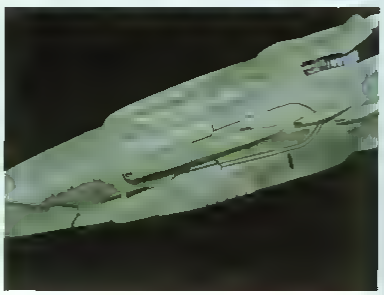
▼巡航形態時の側面ディテール。あれ　各種ユニットが　一挙に集合してしまう

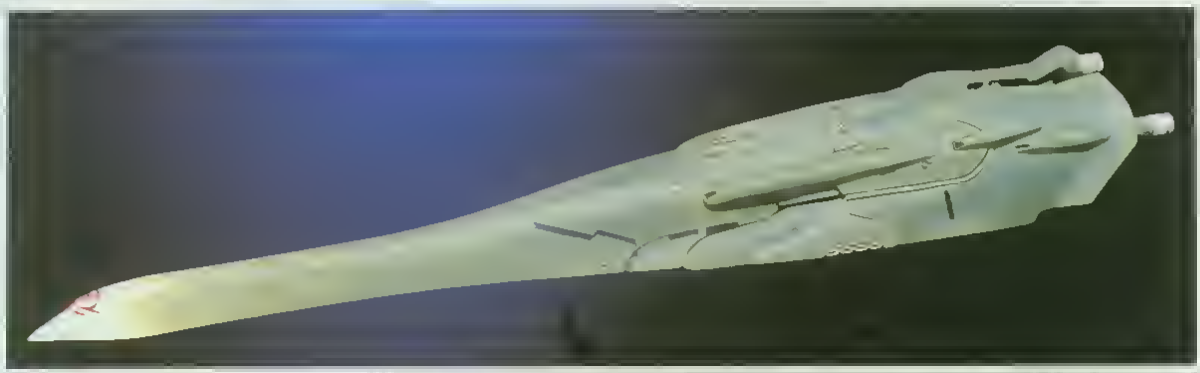


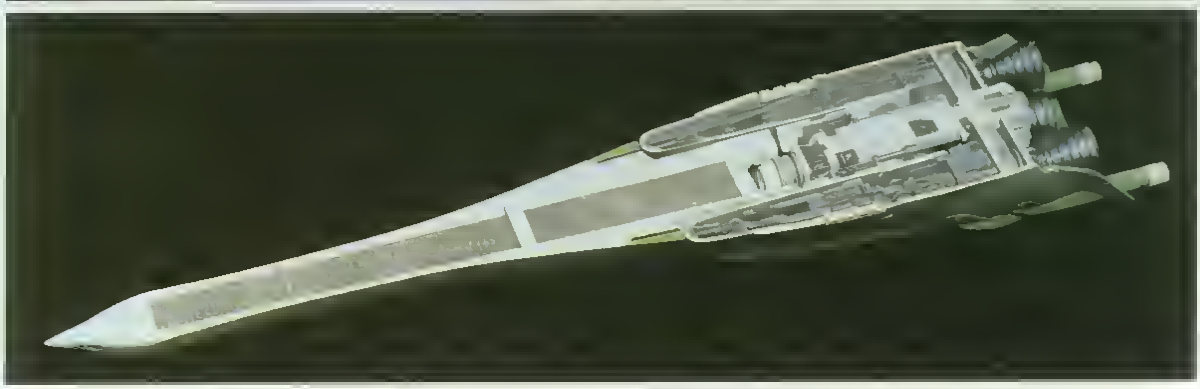
▼同上面。大腿部ユニット前に位置する花のハ　ピット搭載を考慮！入れた設計故の名残り











NEW DECIDES/
UTILITY PRODUCTION TYPE ASSAULT MS

RMS-141 XEKU-EINS

1/144 & 1/220 scale Full scratch build
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA (1/144 scale) Toshiaki HYAKUTAKE (1/220 scale)

ユーティサイズが主力として使用する汎用量産型MS。恐竜的進化（特殊用途化）の末、行きつくところまで行ってしまったザクシリーズの、最計思想を受け継ぐ形で汎用性の高いMSとして開発されたのが、このゼク・シリーズである。（アインは、数字で数字の1を表す。）この機体における一番の特徴はそのシンプルな設計と優雅の容易さであり、実戦的装備が搭されていない為、パイロットに絶対的な機動を誇っている。腰アーマーには多目的ラッチ&マウントシステムが搭載されており、シチュエーションに応じて兵装変更が可能。第1種兵装は通用ビーム兵器携帯仕様、第2種／通射ガンナー仕様、第3種／要塞戦仕様と、大まかに3種に分類する事が出来る。

1/144第3種兵装作例は、センチネルMG試作機第1話を観た作品。センチネルの"色"がまだ共通種として確立していなかった為、形になるまでかなりの時間を用している。1/220モデルは、小スケール故のバリエーション作例。基本形は1/144のスケールダウンである。カラーリングは、ティターンズ、ブルーを中間色風に仕上げたニューティサイズ、ブルー2色の塗り分け。

▼1/144スケールの、第3種兵装／要塞戦仕様。両腰ラッチにトラムをセットし、給弾ベルトを介して射つ連装砲を使用する。右ノールトには、クレイ・バズーカも装備している。

▲▶1/12スケールの第2種兵装／遠射ガンナー仕様。左肩ラ[illegible]フレトーム
システム[illegible]コントロ[illegible]遠射用ビーム　スマートガンを持つ。

▲α任務部隊の遠距離支援砲撃機F[illegible]の交戦に[illegible]第1機兵装セ[illegible]アイ[illegible]

▲1/220スケールハノエー[illegible]による第1機兵装／通常ビーム携帯仕様。肩口に装着するプロペラントタンクは、月面降下（ランディングディバイス）の為の装置。

◀ガンダムMk Ⅴを中央に、月面降下体制に入る第1機兵装のゼク[illegible]アイン2機。

NEW DECIDES/
ATTACKING HEAVY PROTO TYPE MS

RMS-142 XEKU-ZWEI

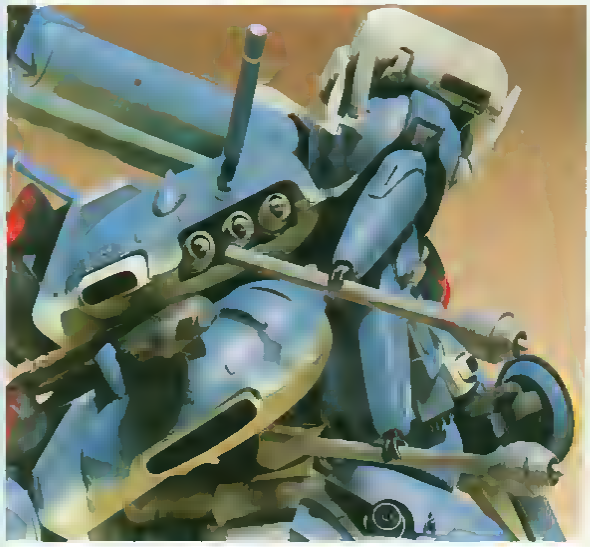
1/144 Full scratch build
Modeling by Masahiro ISE with Miyuki YOKOSHIMA

旧ジオン公国軍が投入した100tクラスの量産MSは　その開発に反して軽快な機動力を備えていた。ジオンはこのクラスのMSが　物理的限界と考えMA（モビルアーマー）の開発に踏み切った訳だが　大戦終了後　連邦はこれを超える100tクラスの超大型MSの開発を続けた。これはRX－78の大戦果から来るMS信仰によるものが大きい。このゼク　ノヴァイはその最たる物で　通常汎用型として先に開発されたゼク　アインに匹する性能が高い必句である。全高こそ27mたが　巨大なブースター－タンク　本体と独立した形で接続された推進ユニットの為に前後幅は40mもあり　もはやMSとは呼べないスタイルになった。腕はメインアームの他に　マニピュレーターを備えたサブ－アームが2本ずつ胴体から生えており　武器の支持等に有効に生かせる。フロントスカートにはミサイル　ポットが3基と遠射用のレトロームが装置され又　バックパックには使い捨てバズーカ×6本を収納。腰にはゼク　アインの倍の容量を持つ多目的ラッチがあり、機動力＋兵武装の補み　と言えるだろう。

塗装経過　伊勢フィニッシュによる　超大型量MS。当初は軽量化の為にヒートプレス主体で作業を進めたが　リテイク→修正の繰り返しにより各種マテリアルの塩　蔵に文字通り"超重MS"と成ってしまった。塗装は実車機迷彩風に　ティターンズ系ニューティサイス　ブルー2色とダングエンジ　グリーンによる塗り分け。左足の"D"が　やはりポイントとなる。

◀右フロ　　カートには　ディスクーレトームを装備。その他3本の棒状の物はミサイル・ポット。
▼ゼク・アインでふくらはぎから2本生えていたプロペント　タンクは　ノヴァイでは大型化に伴ない　3本となっている。

▲ゼク　アインの遠射ガンナー仕様と同型のスマート　ガンを使用　メインとサブの腕2本で　しっかりとグリップ。



◀サブ　アームでバックパックから　使い捨てバズーカを引き抜き発射する。テールスカート上部ラッチに装着されているのは　第3機兵装ゼクトアインのマシンガンと共通。
▶頭部は異様に前後に長く　悪魔的な雰囲気が漂う。

FEDERAL FORCE→NEW DECIDES/
AUGASTA LABOLATRY'S QUASI PSYCOMU MS

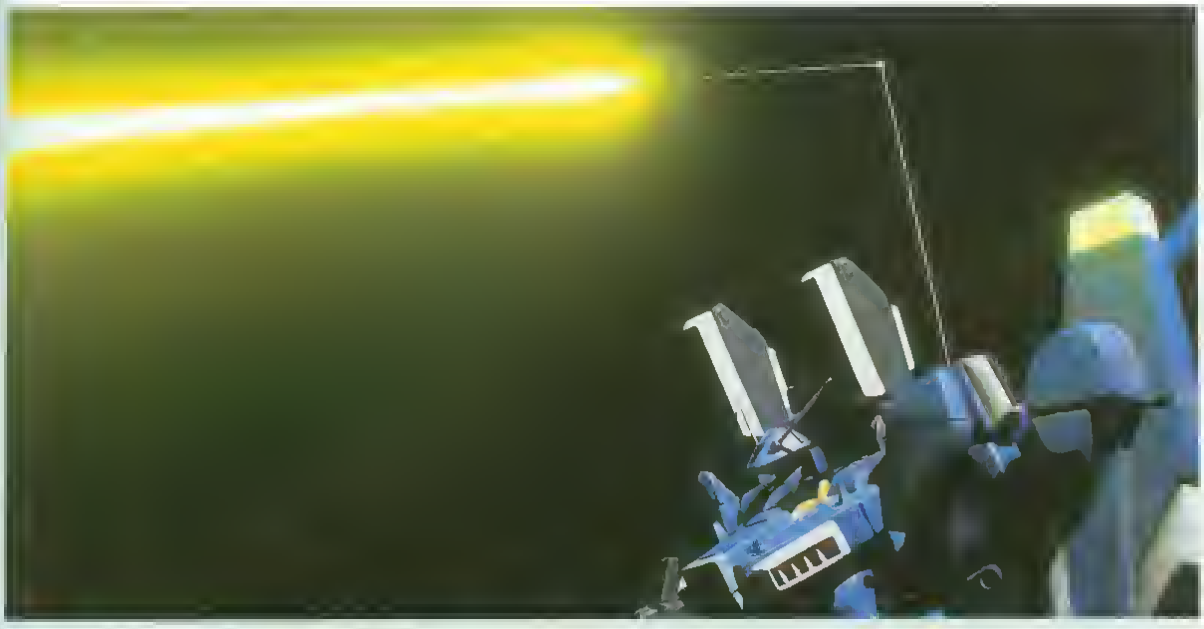
ORX-013 GUNDAM Mk.V

from a Model Graphix s 1 144 scale cast kit
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA (ND VERSION)
Rei TAKANASHI (AUGASTA VERSION)

[illegible]ス夕研究所が MRX-009 サイ[illegible]ンダム"の小型版として開発した 事サイコミュ有線誘導兵事"イノコム[illegible]ノステム"事[illegible]機。ガンダム-タイプMSとしては異端児と言える独特のフォルムを有する。ノールトには ブースターが装備されてあり 宇宙での加速時には補助ラッチに装事する設計となっている。バックパックは左右が独立した形状で ムーバブル フレーム移動により前方へ90°回転させ、ビーム・サーベルをビーム カノン モードに切り変える事も可能である。ニューディサイズ討伐本隊旗艦 ブル ラン"に搭入されていたう エイノー[illegible]の[illegible]事により [illegible]ディサイズ側に渡り ND[illegible]事プレイ[illegible]トが[illegible]る事となる。

モデルは MG D C K (モデルグラフィックス オリジナル キャストキット)版を組んだ物。原型は長谷川やすよし氏による物で MG[illegible]用にスクラッチした物をベースに 九[illegible]事一氏が商品原型に持っていっている。長谷川版(NDカラー)は 明貴美加氏によるディテールUP[illegible]を参考に手を加え 高[illegible]版(オーガスタ カラー)は 同じく明貴氏による新設定のビーム ライフルを作り起こしている。

▼左腕に入る"D"のマー[illegible]ズの[illegible]文字。クのマーキ[illegible]た事。



▲ハ[illegible]パックをカノン・モードにした状態。移動はムーバブルフレーム2関節＋スライド移動を用する。

◀NDに置っていなかったら[illegible]を想定して制定された　新型ビームライフル。アイボリー[illegible]ホワイトのカラーリングが　無機質感を演出している。

FEDERAL FORCE "TITANS"/
UTILITY PRODUCTION TYPE MS

RMS-154 BARZAM "REFINE TYPE"

1 : 144scale Full scratch build
Modeling by Miyuki YOKOSHIMA

▲胸部二重装甲のユニット表現がディ[illegible]アイモ[illegible]ーザム強襲のモード[illegible]

連邦軍の主力量産型MS　RMS-106 "ハイザック"。後継汎用量産機。グリプス戦争末期　MSの絶対数が不足したティターンズが採用した機体で　生産性の向上とコスト・ダウンを主眼に置いている為に　火器・オプション等は他の量体との互換性が高い。設計はRX-178 "ガンダムMk II" をベースとしており　肩　脚　バック・パックなど　それが色濃く窺える。胸部は二重装甲となっており　ハイロットの安全性を重視した設計。教導団拠点である小惑星ベスンにも多数配置されていた為　ニューディサイズ量産形態にはゼク　アインとの交戦が記録されている。

かときはしめ氏によるゼク　アイン　コミック（P 244～収録）に登場する、リファイン量バーザムのフルスクラッチ　ビルト。ガンダムMk II と共用部分のパ　ツも、その形状を突き詰める為にほぼ新作状態となった。バーザム特有のハイ・ヒールを異和感無く再現している。カラーリングは　ティターンズ　ブルーを基本にニューディサイズブルーと同様の調合を行なった。右腕部端は　実空量機レダー量。

▲ガンダムMk II と共用のバルカン　ポットを外した状態。真にあたる部分にある凹部が取付ラッチ。量部の面構成はかなり複雑。
▶バック・パックを外した状態。テール・スカートはムーバブル・フレーム接続で　それ量体も作動肢となる。
◀量部は　Mk II の量計を向上させている。☆のGMIIIなどは、このバーザムの量計が生かされている。ライフルは　Mk II の基本型にグレネード発射装置を追加した物。

FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"/
ANAHEIM ELECTRONICS' F.A. TEST MS

FA-010-A "FAZZ"

from a BANDAI 1/100scale kit "ZZ-GUNDAM" based
Modeling by Kouichi USHIKUBO

▼4発の[illegible]及びメガ[illegible]カノン基部周辺ティ[illegible]ール[illegible]ノ砲は[illegible]Sガンダ[illegible]と共用の物。

▼腰部増加パーツには[illegible]ディスペンサーを有する。Z[illegible](FAZZ)"のマーキングにも[illegible]目。

ガンダムシリーズ　ハイムーユニバーストロー　ユニット6番目のガンダムとして開発されていたＺＺガンダムの　MS形態時における新素材切風化用風加パーツ案を試験的風で評風を行なう為に試作されたのが、ＦＡＺＺ（ファンノ）である。変形・合体　及びコアーブロックーンステムの省風化風　ロールアウトはＺＺガンダムの半年近く前であった。ＦＡＺＺはフルアーマー状風での機体性能のみを試風する機体なので、増加パーツは全て固定式。加えて頭部と腹部のハイ・メガ粒子カノンは、ダミーが風載されている。ニューディサイズ討伐用にα任務部隊に投入されたＦＡＺＺ３機は　ハイパーメガ　カノンの火力を生かした遠距風支風砲風用MSとして活風した。風体番号04は　ンプ・グリプト中尉機。

モデルはMG誌上で『強化型ＺＺpart Ⅰ』ー『同part Ⅱ（フルアーマー版）』として発表された作品の　セノチネル風リメイク・ヴァージョン。そもそもこのＩ　100フルアーマーが　バンダイ1/144キットのデザイン・ベースとなった、言わばセノチネル・シリーズ風開の足がかりにもなった作品である。各風風加パーツは、現行セノチネル風に改装し　又、風風に関しては新風定を起こしてのアンプ・デイト版としての完全新作としている。

▶Zplus A2型のハイ・メガ・カノンのスロープと　RX 78NT1風ライン　そしてＦＡＺＺ独特の色をリミックスした　新風定風部。

FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
ANAHEIM ELECTRONICS F.A.TEST MS

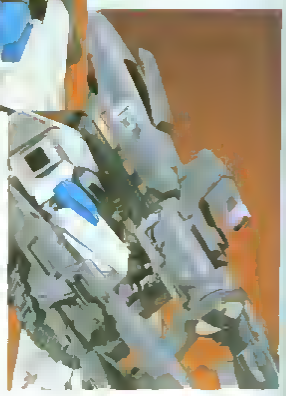
FA-010-A "FAZZ"

from a BANDAI 1/144scale kit based
Modeling by Nobuo SUZUKI

FAZZ（ファッツ）はあくまでも増加パーツ装備状態のデータノング主眼のMSであり、単体の新型MSとして見た場合、いかんせんちぐはぐな箇所も数多く見受けられる。α任務部隊に投入されたB機は、完全な遠距離支援砲撃機として活用された為、人力主体のその索敵能力を向上させる為に、ハイパーメガーカノン右サイトにディスク・レトーム・システムを追加装備するケースもあった。尚、機体番号05はノジョン・グリーン専機である。

MG誌上でセノチネル搭載が決定した時点でその位置付けが明確化されていなかったFAZZ当モデルは、そんな状況下で先行製作された物を現行設定にアップ・デイト化している。ハイパーメガ・カノンに追加された、ディスク・レトームシステムに注目。

▲関節増加パーツには、マイクロ・ミサイル・ランチャーがセットされている。発射時には外装を吹き飛ばして射つ。
▶ディスク・レトームは、MG O C K.等Zplus ディテールUPパーツの物を使用。基部は、大型の物をスクラッチしている。



地球連邦軍 "α任務部隊"／増加装甲試験型先行試作MS

FA-010-A

FAZZ（ファッツ）

バンダイ1　144スケール・キット改造

MODELER／鈴木信夫

■GRAPHIC P 208　■ROLL OUT 1987 SEPTEMBER 1989 JUNE

モデルグラフィックス本誌での「ガンダム・センチネル」を連載当初からお読み頂いている方々なら　既に事情はお分かりの事と思われるが　このFAZZというMS　フルアーマーZZにしてフルアーマーZZにあらず。「センチネル」シリーズのMS群の中でもTVシリーズからまんま移行したMSだけあって　今日の目で見るとやはり一段浮いて見えてしまう気が（私には）する。ヘタをすると同じ"FAZZ"でありながら、牛久保氏製作の巨大FAZZとも別物になってしまう恐れがある。この1　144スケールMSの誕生は　初掲載が87年10月号であるから発注を受けたのは夏の始めであったか。

1　100Sガンダムがいきなり登場してしまった87年6月号から「センチネル」シリーズはそろそろと企画進行していた訳であるが、御存知の通りキットは第1弾"フルアーマーZZ"が発売された時点で一旦　ストップしてしまう。劇場版「逆襲のシャア」シリーズが始まったためであった。

キット発売が一時見合わせられた期間　「ガンダム・センチネル」シリーズはモデルグラフィックス誌での連載が開始された。

もっともこの時点では先述のフルアーマーZZしかキットが無い訳だからここで嫁子頭ポント版・キャスト製Sガンダム登場の舞台が用意される事となる。

長々とわかりきった事を書いている様で恐縮だが　私がフルアーマーZZの発注を受けた時点では、実にこの様な状態にあったのだ。

ゼク・アインを青息吐息で仕上げている長谷川氏を遠くから眺めていた私は、このシリーズでは傍観者を決め込むつもりだったのである。

スクラッチ作品である事も手伝ってか　実にハードな製作状況であったゼク・アインを見ていたのだから、主役MSであるSガンダムのスクラッチ→ゴム型起こし→複製品の組み上げという工程と　フルアーマーZZのキット改造を同期間内に造るのであれば、誰が見ても選択するアイテムはあのずと決まってくる物である。「傍観者を決め込むつもりだったら始めから話に乗らなければいいのに」等という声も聞こえて来そうではあるが　この際野暮は言いっこ無し。ライターとは慈愛と奉仕の精神に満ち溢れた人間を表す言葉でもあるのだよ。

フルアーマーZZのテスト・ショットが手渡された時点での担当氏の希望は「まかせる」の一言。もう少し色々言われた方が実はやり易いのだが　それ以前にZZのキットは2度も製作記事として取り上げられていた事もあり本体その物にはどう手を加えれば良いかは自分でもある程度は考えられたので　素直に受け取ってしまう。心の底では前2度のZZを駆逐せしめてやろうしゃねえかという思いも無きにしもあらず。既に勝算が見えているキット改造だったら苦なのだ。

一段浮いて見えてしまう原因の一端は、実はここにもあったのである？

何しろ連載企画である。生半可なアレンジや楽（誰と限定せずとも）デザイナーの名を借りただけの造形では一般受けはしない。作家性が見えてしまうのはいた仕方無い事ではあるが、大袈裟な話　万人を納得させる格好の良さが存在するヒーローにするべきなのだ。根底にはそんな意識があった。

等々とエラソウな事を長々と書いておきながら　"FAZZ"になったZZのこの頭部は明らかに小林誠版ZZの初期稿のイメージが強い。フェイスの形状といい　先述の実デザイナー云々といった内容がまるで嘘の様である。作者は実は　何を隠そう二枚舌であったのだ。因に後頭部デザインのアレンジは成り行きまかせのSガンダム風である。モデルグラフィックス本誌での記事では「Sガンダムの前身的云々」などと大口叩いた作者であるが、単なる言い逃れかも知れない。

作者は三枚舌でもあったのだ。

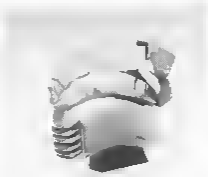
「ヒーロー性を持たせる」意味ではベース・キットは余りにもバランスが悪く、完成体を並べるとスケールが変わる。

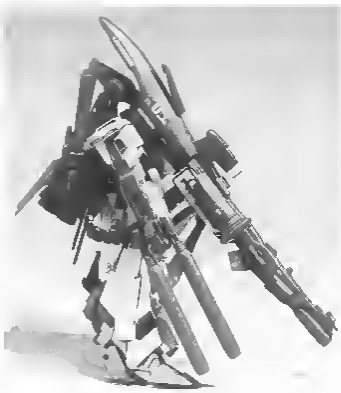
もっとも「センチネル」シリーズのMSは全体的に大柄な物が多い様で、これはこれで良いのかも知れないが…。

基のキット状態から現FAZZへのプロポーション改修は幸いな事に胴体と大腿部に集中しているため　外装パーツ自体はインジェクション・キットよりもさらに本体ギリギリまでツメてやる程度で済む。が、元来ヒーロー・メカが着ぶくれする事自体が許せなかった私は　多少の無理が生じるが　フルアーマー装着時にヒーロー形態を維持させるという暴挙に出てしまった。

長物（ハイパー・メガ・カノン）を肩に担ぐ事自体はやはり個人的に好きでは無かったのだが　慣れてしまえば何という事も無いか？　尚、今回の別冊用には全身に塗装のリタッチを行ない、追加パーツにはZplusのディスク・ドームが装備されている。

今回の別冊に於いてはほんの少しだけ生まれ変わったFAZZ。やはり改めて見ても格好良い／だしょ？





▲初出（87年10月）時よりも　全体的にシャープな直線構成を基本としたリメイクUP版頭部。幾特の有機的フォルムは減ったが　まとまりが出た。

▶1　144スケール　FAZZ（ファッツ）3面Photo。センチネル　最初で最後の　ワークス認知個人作品がスタート。しかし。そのFAZZは「モデラー担当のパート」が終了後、キャラクターとして確立し　歩き始める。それを支える要素がこの作品に魅力として漲っていた証明たろう。

地球連邦軍 "α任務部隊"／増加装甲試験用先行量産型MS

FA-010-A

FAZZ（ファッツ）

バンダイ1／100スケール・キット "ZZガンダム" 改造

MODELER／牛久保孝一

■GRAPHIC P 206・207 ■ROLL OUT 1987 MARCH, 1989 JUNE

ゼネラル・ディレクター(笑)のあさの氏にとって Zplusが現用兵器のハリアーの開発・発展経緯とダブってイメージされているならば、自分にとってFAZZがそれに当るはずである。

思えば1／100のZZからの付き合いで 1／100のキットのインストラクションに描かれているGフォートレス式武装強化案で例の強悪なハイパー・メガ・ランチャーが出て来たわけで、作例としてMG誌86年11月号に発表。当時ZZのメイン・メカデザイナー（今思えばそういう肩書きだったんだよなあ—しみしみ）の明貴美加氏との対談やその後のディスカッションでフルアーマーZZへと話が進んでいくわけである。既に、この時期に至って 3D化時における2Dの情報量の少なさと、矛盾点が各モデラーに強く感じ始められ 設定を通してではなく デザイナーとモデラーの直接的なやりとりが行なわれ始めており、今日におけるワークス体制の前身となっている。

さらに 87年3 4月号に強化型ZZ PART1 2を発表。特にPART2ではTV設定のフルアーマー状態にさらにNT誌87年4月号に掲載されたハイパー・メガ・ランチャー付として製作した物で 増加装甲部を強調する為にNT誌 TV設定のカラーとは異なる白主体の"白いモビルスーツ"を前面に出したカラーリングとしている。

ZZのキット化打ち切り後 アンケートでフルアーマーZZ クィン・マンサ、キュベレイ等がキット化候補に再び挙げられ、『ガンダムセンチネル・シリーズ』（この時点でセンチネルの企画そのものは固まっておらず 名前のみ先行していた）のNo.1としてフルアーマーZZが発売決定されたが 映画「逆襲のシャア」関係のMSがラインナップされ No.2以降は見合わせる形となり 見苦しいシリーズ展開となった。また フルアーマーの箱絵が本来存在する色設定とは異なる本誌のカラーリング（もっとも製品化用の参考品として先述の1／100の作例をバンダイに渡していたからだが。）となっており、流用デカールまでがボックスアートに克明に描かれているのには驚かされた。

さて、そのキットの作例として また本誌上における『ガンダム・センチネル』のプロップとして、87年10月号にて鈴木信夫氏による作例が出るがSガンダムの影響を受けながらも消化されたセンチネル風（その後になってから世界観が明確化して来るのだが !!）のフルアーマーとして新たな設定と共に登場。また、原作者の高橋昌也氏の命名によるFAZZの名称は センチネルにおけるZZの位置付けを決め 一層の世界観の拡大を可能とした。ここにおいて本誌上の展開初期に見られた設定のバラつきが徐々にFAZZに代表されるように集束されていく。

当初はインパクトのみのFAZZであったが フォト・ストーリー中の情景の飛行中のショットにて新たなシルエットを見せてくれ スタッフの認識を新めさせた。つまり MSが巨大な大砲を担いでいるのではなく、逆にMSが付属している感じで。Zでの百式とメガ・バズーカ・ランチャーとの関係と同じである。

■製作

今回5度目の正直（←あいおい／）のZZだが 実の所、先の別冊ZZにフルアーマーを落としてしまい悔しい思いをしたので、FAZZで雪辱を果たすべく再びガンダム地獄に突入したわけ。

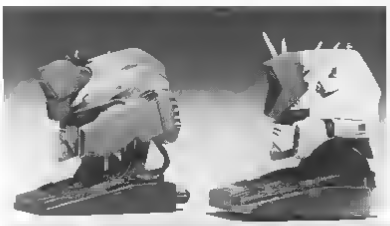
撮影用プロップでは1／144 1／220が主体で、1／100ではバケモノ的な大きさ 情報量となってしまう。しかも今回時間がないので、お蔵入りしていたフルアーマーを使った再生モデリングとなる。しかしセンチネル版のFAZZとする為に頭部はもちろんの事各所を修正、新製したので、作業から言えば新規に作ったものと変わらなくなってしまった。

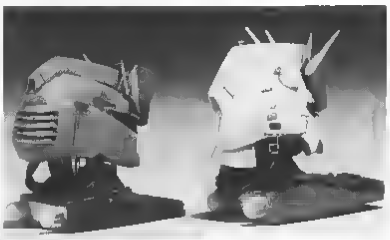
■頭部

センチネルでは本来ガンダム顔を持つMSがないので、クリーンナップ時にFAZZの顔だけはZ顔して欲しくない事を主張していたが スタッフも同意見で「顔を流用するとしたら、やはりガンダムの顔としては初代のガンダムだよなあー」と私とあさの氏で意見が合ったのだが、キットを見てあまりの悲しさに涙を誘われてしまったわけで、結局ベースとなる1／100のZZのフェイス部をくり抜いて2まわり小さくして使用することになる。

全体としては、ZZとZplusA2型、RX-78NT1を足して3で割った感じで ポイントとして何回も言われているように前後に長い頭とし、顔は小さくシャープにするのがコツである。

頭部の設定では額のハイ・メガ・カ





▲左が今回新造した最新稿版FAZZ頭部。右が旧版ガンダム顔部。バランス ディテールはもちろんだが 青りとしてのセンチネル色が濃くなっている。言わば 牛久保カラーを抑えた ワークス色濃い作品。

▶増加パーツ群を取り外した状態。(設定では全パーツ固定式である。)御覧の様に 全身は細身で流れる様なライン。すでに RX 78的な色は薄れ 全体としての印象はMS Z-006系に近くなった。

◀▶FAZZ2面Photo。元となるZZガンダムは そもそも"戦車的な重厚なイメージ"をブンシュしで小林誠氏によりデザインされた機体だったが フルアーマー化の際明貴美加氏により大幅にノエイプされた。故 フルアーマー状態と言えども そのボリュームは初期ZZの通常装備と大差は無くなっている。

ノはバランスを調べる為のダミーでバルカン砲は4基搭載可能であるが、両側1門ずつはダミーとしている点など試作的要素が色濃く出ている部分である。少なからずともSガンダムにその外観の類似性が見られるのも、FAZZにおけるこれらのデータ収集と改良によるフィード・バックの為である事は言わずもがなである。

■バック・バック

各部のレイアウト等に後のSガンダムへと受け継がれるフォルムが判る。

また、大口径ビーム・カノンも　この時点において試験的に搭載されている。が　場合によっては本来違う形式のビーム・カノンを装備　テストしていたがSガンダムが実戦配備された時点で　異なる2機種のメインテナンスの簡略化と　共通化の為にSガンダム同様の装備形式となった可能性があり先にテストしたのがフルアーマーZZ用のビーム・サーベル兼用の背部のビーム・カノンであったと考えるのも面白い。

作例としては100%新製したもので1/100キットをベースにビーム・カノン基部に当る筒の部分は　何と1/48のタミヤのA-10のエンジン・カウリング部を使用、バーニア・ノズルは強化型ZZと同様に大型の物を4基装備するが1/100では少々ハメをはずしたディテールを入れてやる。

■ハイパー・メガ・ランチャー

エネルギー・チューブを介して高出力化されたバック・バックよりエネルギーを供給してもらうのだが　運用上では逆にネックとなり　故にハイパー・メガ・ランチャー装備時には支援用MSとしてしか使用出来ぬ事になるが、劇中ではその弱点を2機1組として運用し　攻撃時には2機の交互射撃という形で補っている。こうしたFAZZが常用兵器として搭載している所を見ると　特に目立つ欠陥があるわけではなさそうなので恐らくネェル・アーガマにも配備されていたはず(?)であるが、巨大なだけでなく、MS単体が携行し得る最高出力のビーム兵器であるので思うように整備できなかったのでは(メカマン不足たし)。

作例としては部分的に以前作ったものを流用し　カバーや各種センサーなど変更している。

■ダブル(ビーム)ライフル

銃身の断面が卵型をしていて　これはSガンダムのPLAN303Eにおいても見られる形状となっている。これは異径パイプの組み合わせで製作、またサイトの5つの穴もチャーム・ポイントである。

■各種増加装甲

FAZZとSガンダムにおいて装甲(アーマー)についてのコンセプトの差が如実に出ているパーツである。

作例ではプラ板の箱組みで　クリアランスの確保に努めている。増加装甲という観点から表面にはスラスターの噴出口や一部のパネルライン以外はあまり細かいディテールは入れていない。

■MS本体

基本的に強化型ZZのPART1に準ずる。作例では新設されたテール・アーマーの新造と肩をいからせたり。フロント・アーマーの形状変更など外観でノーマルのZZとの差を強めている。

■塗装

本体はF-15系のロービジで迷彩パターンはZplusに類似したものとし、アクセント・カラーはコバルト・ブルー+白+クリアー・ブルーである。バック・バック、ハイパー・メガ・ランチャー等はネービー・ブルーとした。

■マーキング

正式に機体ナンバーと搭乗員が設定され　私のは04　シン・クリプト中尉機という事で　今回マーキング認定と描き込みはあさの氏にトータル的に一任している。(感謝／感謝／感謝／)

各部のステンシルは1/72クラスのロービジ現用機のもので　3機分はバーである。

また恒例の"VMsAWrs(ヴァモーズ)"マークも書かれている。「FAZZは変形しないのに　そのマークはおかしい／」と言われそうだが、よく考えてみるとVMsAWrs(バリアブル・モビルスーツ・アンド・ウェイブライダー・システム)はエゥーゴ側のTMS(トランスフォーマブル・モビルスーツ　可変型MS)に書かれているマークである。ここにおいてウェイブ・ライダーが言葉の意味を既に失っている事は御承知の通り。(鉄道模型趣味ではないよー♡)

FAZZはZZの変形機能　一部の兵装を省略し　増加装甲とハイパー・メガ・ランチャー装備時のデータ収集の為に作られた先行試作型である。得られた各種データはZZの正式ロール・アウト時までフィードバックされ、開発が進められるわけであるが、つまりFAZZとはZZのテスト機に他ならない。したがって最終的にZZがTMSとして完成した姿という事になるので実際には変型しなくともVMsAWrsのロゴが書かれていても不思議ではない。(デモンストレーションも兼ねている。)

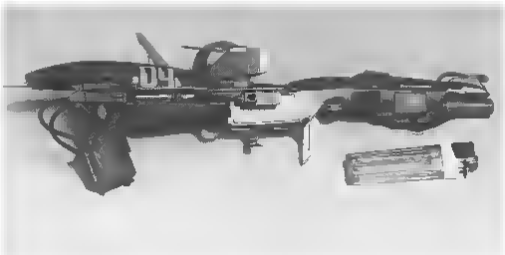
■総評

セノチネルという観念が固まる前から既に存在していたにもかかわらず、最後まで完成した設定を持たなかったFAZZであるが、ようやく決着がついたようである。色々な意味で　センチネルの要素を凝縮したMSであると考えているし、それだけに今回の別冊にこれで参加できたのは何よりである。

以上　今だにガンダム地獄と闘っている牛久保でした。

▲今回製作のベースとなった　フルアーマーZZガンダムがコレ。改修前の写真である。このアングルからでも　ハイパー・メガ・ランチャーやダブル・ライフルの形状が大きく異なるのがわかる。

▼上側フェアリングを改良し　プロポーションを整えたハイパー・メガ・ランチャー。100円ライターと比較すると　その巨大さがわかるだろう。



▼増加パーツ群を展開した状態。確かに　試験機が必要なパーツ数と言える。

地球連邦軍 "ティターンズ"／汎用量産型MS
RMS-154

バーザム[リファイン版]

1／144スケール・フルスクラッチビルト
MODELER／横縞みゆき
■GRAPHIC P 204・205 ■ROLL OUT 1988 JUNE

■さて、横縞ゆみきです。

この本を手にして最初にこのページを読んでいる人は日本中探しても1人もいないのではないでしょう。

そんなやられメカ バーザムですがリファインされてカッコ良いでしょ？私の場合 格好良ければ好きという考え方は持ってませんが、コレに関してはかなり好きです。

■つくってみそ。

このバーザム 一応スクラッチと呼べるだけの手間がかかってますが。他のセンチネルMSに比べれば流用パーツが使える部分がありますので 皆さんも作ってみて下さい。因に、ゼクのキットを買って戦わせるのが今の私の夢(←ウソ率80%)。

作るのに4カ月以上かかってしまった（もっとも会社行きつつですが）ので どう作ったかよく憶えてない（頭の悪い）のですが、製作記事なワケだ！

■本体

胴体の軸に来キット(ZZガンダム)を使い 切った貼ったの繰り返しで形にします。胸の亀の甲状の増加アーマーは別パーツです。これは本体から少し浮いた位置に固定アーム(黄色の所)で固定されているという設定です。本体とのバランスを見て亀の甲のRを作っていかなくてはならないので何度か作り直しました。

腰(というか股間)は、ポリパテで形出しをしてから、ヒートプレスした凹形パーツを埋め込んでいます。内側のペーパーがけが結構面倒でした。

■腕部

ここは基本的にガンダムMk IIと同じという設定なのでキットの流用が可能ですが キットの形が嫌いなので困ったものです。

肩パーツはプラ板とポリパテでスクラッチ。下腕はキットのパーツを軸にポリパテで形と大きさを変えて それぞれをキャストで複製しました。

上腕部はキットをほぼそのまま使用しました。手首はジェガンの物です。

■脚部

大腿部はキット・パーツの改造です。股関節の球体部を切り離し 足が八の字開き出来る様にロール関節を加えてやります。ももの部分は幅つめしで延長 膝のフレームも切り離して形を変えました。

臑(すね)パーツ（臑の中へ♪臑の中へ♪って ハカ）は ポリパテで左右対称な原型を作って複製してから 設定の様にスラスター部を増設しました。

足首もポリパテで作って複製 踵の形と位置決めに戸惑ったため複製パーツを更に改造したりしました。

■頭

プラ板で軸を組んでポリパテを盛って形出しをします。片側だけあさの氏が立体設定(?)を起こします。反対側を私が作ります。そんな訳で私の作例にしては格好いいんです。

耳(?)のあたりの面構成が気に入ってるんですが写真で判りますでしょうか。

羽根飾り(?)はプラ板からの削り出しです。

■武器

ガンダムMk IIのビーム・ライフルを改造して ゼク・アインの物と同じ物を作ります。

工作は友人の岸 "鞘帯をのばす男" 裕治氏にやってもらいました。どーもありがとう。

■塗装

青は コバルト・ブルーと、サンダーバーズ・ブルーとホワイトを混色した色で 濃い方も薄い方も、混合比を変えたたけで、他の色は加えていません。もっとも。"正解"とは少しばかり距離があった様ですが。

コクピッチ・ハッチの赤はレッドと蛍光レッドの混色です。

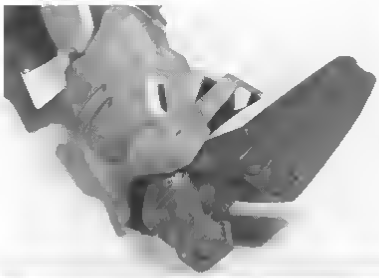
フレームは暖色系のグレーに少々黒を混ぜた色です。以上すべてラッカー系。

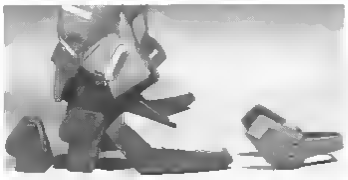
スミ入れは。本体にはフラット・ブラックとレッド・ブラウンの混合比を場所によって変えながら。黄色い部分へは、フラット・オレンジにレッド・ブラウンを少々混ぜて行いました。

■だぁーっ

何たかんだ言いつつも この本に作例を載せられるのが結構嬉しい横縞みゆき。

つ ――――――こと。





▲足首はフェアリングを外した状態。後方のカカとパーツはNG版。ハイヒールを感じさせなかった為リテイクとなった。
◀足の裏 特にかカとは、TV版の物と違い中身が詰まっている。ムーバブル・フレーム構造がハッキリした。

▲(ガンダムMk II+Zplus+TV版バーザム)－3 といった印象の頭部。3口ならではの複雑な面構成が魅力的。

◀リファインされたバーザムの2番Photo。開発系統から来るフォルムが良くわかる指向性の強いカラーのMSと成った。ガンダムMk IIの設計流用部分も いかにもコストがかからない部分（胴体）のみであり ジェネレーターはおそらくハイザック クラスの物が搭載されているのだろう。ファースト・インプレッションでの印象よりも やはり低コスト機なのである。このリファイン版バーザムは。

ニューディサイズ／先行量産型重MS
RMS-142
ゼク・ツヴァイ［天の巻］
1／144スケール・フルスクラッチビルト
MODELER／横縞みゆき
■GRAPHIC ―― ■NON- ROLL OUT

え　さて、横縞みゆきな訳。つまりですね　私ったらゼク・ツヴァイを完成させられなかった訳で　就職などという現実に直面してしまった結果な訳で、学生生活最後の作例の筈だった訳なのだが　どう言い訳しようが完成しなかったのは事実で　伊勢氏をはじめとするスタッフ一同に多大な迷惑をかけてしまい　夜8時には眠り　朝6時に起きるという今までの私からは想像も出来ないような型に嵌まりきったサラリーマン生活をしている上　家を出て友人と共に借家暮らしの自炊生活までしようがしからまいが、世の中には役にたたん奴が居るものだと我身を以て知るのもまた　いとおかし。

てなもんで文章ぐちゃぐちょだけど私も今や身心共にぐちゃぐちょなのであめーらも脳味噌ぐちゃぐちょになれ。

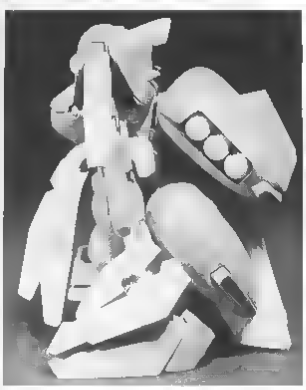
■製作しようがしからまいが／

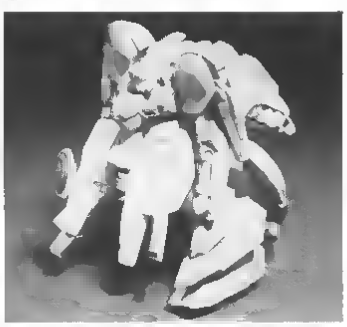
センチネルには　模型が完成するまで決定稿は存在しません。ラフ原稿（準備稿とでも言うか）を見ながら　大体の形出しをして、それにデザイナーからのリテイク・ポイントを改修して作り上げて行くシステムになっています。

ですから完成品に　私の作った部分の面影は無いと思われますし、この原稿書いてる時点でのゼク・ツヴァイの形を私は知りません。

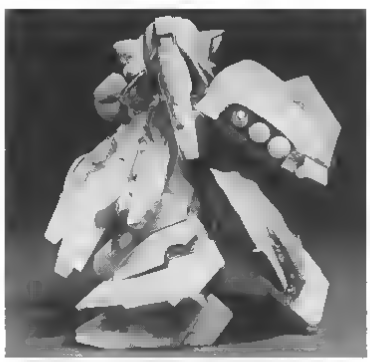
よって、作り方としては、プラ板の箱組みと　ヒートプレスによる形出し、及びポリパテによるその修整　といった具合で　横縞みゆき初のスクラッチネタだったので、いっぱい書く事考えてたけど完成してないからいいや。

以上／



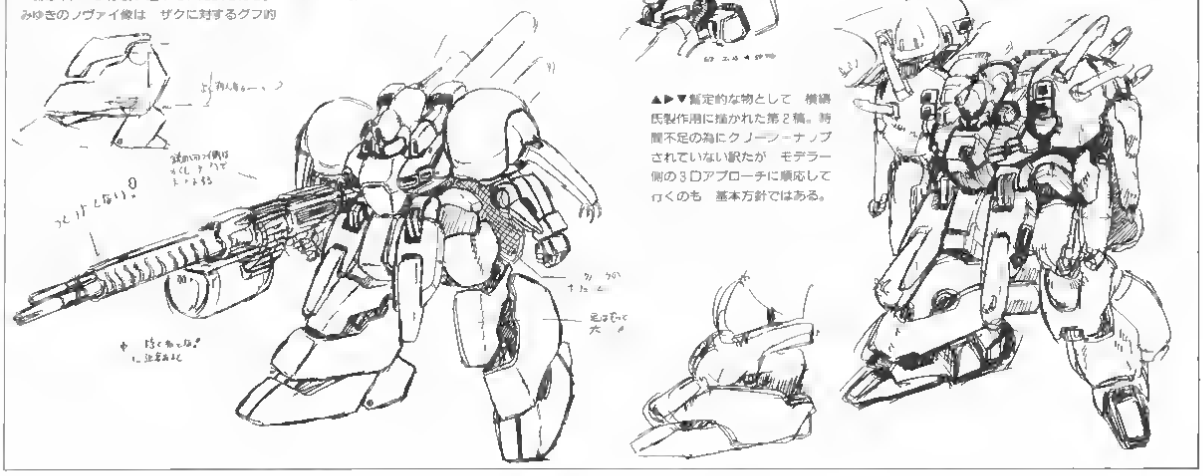


◀▲横縞氏製作のゼク　ツヴァイ。ここでタイムリミットが来てしまう。ここまで来るだけでもとんでもなく時間がかかっている。



◀▶デザイナーであるかとき氏本人が　自ら切った貼ったしてリテイク箇所を4日間かけていしくった物。「かたまり」としてのボリュームが　2倍り程増した。ノ・オのような鋼モチ型ではなく正間形は「ぬりかへ」の様な長方形が　当初からのイメージだった。

▼第1稿を受け取った横縞氏が　3D製作用に描いたイメージ画。横縞氏がタイムリミット後にデザインのいわゆる煮つめに入った訳たが　製作当初はここまでこちら側とモデラー側のイメージが酷い違っていた訳である。みゆきのツヴァイ像は　ザクに対するグフ的な物に近いと思われるが　かとき氏のイメージは　どこもかしこもアインの倍　といったイメージたった訳。（間に手に持っている訳は　かとき氏の第1稿にあったが、結局ボツになった。）



▲▶▼暫定的な物として　横縞氏製作用に描かれた第2稿。時間不足の為にクリーンナップされていない訳たが　モデラー側の3Dアプローチに順応していくのも　基本方針ではある。

ニューディサイズ／先行量産型MS
RMS-142
ゼク・ツヴァイ［地の巻］
1／144スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／伊勢昌弘
■GRAPHIC：P 199～201 ■ROLL OUT 1988 JUNE

この凶悪さは何!?最終モビルスーツ（注 MG誌連載時）はデカイなんて決めた無責任なヤツは誰!? あー脳ミソ痛ィ。

■パテ盛りの嵐!!

今回のツヴァイは図体がデカイだけあって使ったパテの量もかなりのもの。大体 パーツの山（まさに山）を受け取った時点で かとき氏のチェックが入っていてパテ盛り放題。最終的には使用したパテが6種類にも及んでしまって 経時変化が恐ろしい。しかしこれは完成したあと気付いたわけで、製作中はそれどころじゃあなかったのよ。とりあえず パーツを受け取った私がした事は途方に暮れる事だった。

■頭

別に頭から作り始めたわけじゃないけど、人形は顔が命とCMも言うのでここから書こう。渡されたパーツはオーバー・スケールだった事もあって完全なる新造。ハイキャストのブロックから削り出そうと目論んだまでは良かったが、混合比をまちがえて半透明ガッチンゴッチンに。サクサク削るはずがゴリゴリ削るはめになって泣けてしまう。額から後頭部にかけてのバルジはエポキシパテ。それにしてもヘンな頭だ。ルチ博士とか言うのは古いか。

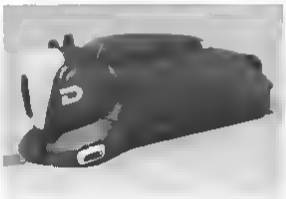
■背中関係

ツヴァイの凶悪さでは ここが一番のポイントだよな。ほとんどがカメかハンバーガー。分解したMSが一機まるまる入ってしまいそうなデカさだけれど ハック・パック（と呼ぶのもオソロシイ）の方はウェポンぎっしり テール・スカートはよく分からないけれど弊核反応エンジンが1ダースぐら入っているかも知れないので油断はできない。この部分、あさの、かとき両氏は「カッコ悪い」の連発だったのだが 新造する余裕などあるはずもなくパテ盛り削りで体裁を整えるだけに終わってしまった。ヒートプレス製の本体が軽いのはナイスだったけど ヤスリがけで力が入るたびピキポキ鳴るのは恐いなー。肩とテール・スカートから生えているタンクはアクリルパイプ。16個あるノズルはすべてバキューム・フォームによる自作。こーんなデカいノズル そうそう無いよな。

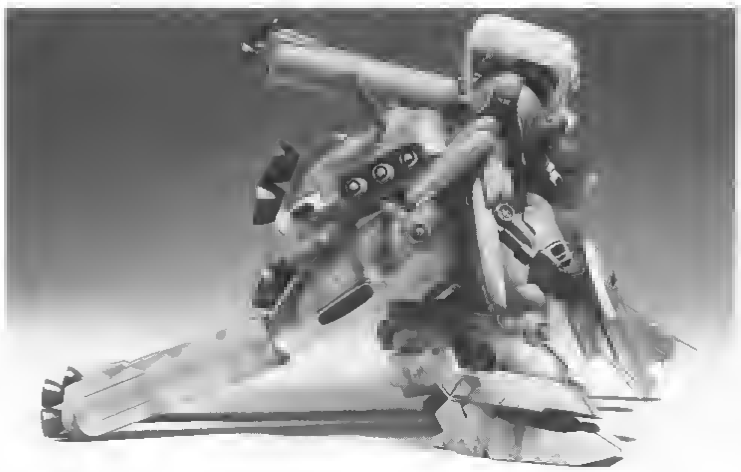
■胴

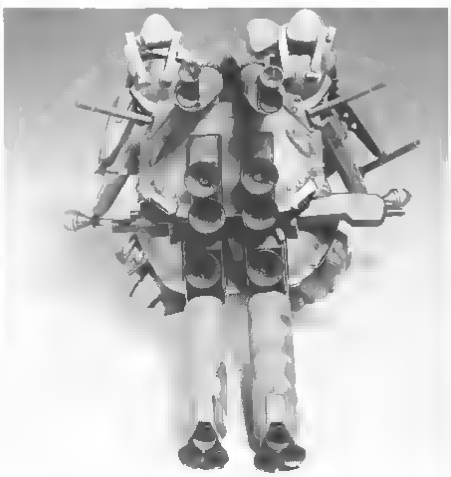
胸のブロック自体はほとんど手をつけなくて、工作はほとんど付属するユニットの方だった。上面、首の左右にあるブロックと スカート基部（太もも上の棚状の部分）、そしてフンドシ部

▼▶HRギーガー／デザインの バケモノ風顔部。後頭部の処理なども まるで手を抜いていない／（ギーガーはもちろん『未来世紀ブラジル』の拷問用おたふく面を思い出しちゃうなー このフェイス。）



◀▶▼ゼクツヴァイ3面Photo。正面凡は正に長方形 『ぬりかべ』のイメージに仕上がり そしてこの前後厚／ デカイから ズングリ体型だから と言っても 今までの大型MSの単純なデザイン コピーで無い点を注意してほしい。加えて "MS"のデザインフィールドから外れる箇所が無い事も 非常に大事な事である。





のスラスター。このへんは平面の多い構成なので　パテとプラ板の併用で能率を上げる。平行、対称を出すために、基準になる面だけプラ板で正確に切り出しておいて、他はポリパテで埋めていく　という風に。ソヴァイ単体で見ていると気付かないかも知れないけどコクピットもでかい。Sガンダムに対抗して3人くらい乗っているんではなかろうか？　それからフロント・スカートはプラ板の貼り合わせ。切り欠く部分が多いし。厚みの表現が必要だからバキュームフォームにするのは多少不安だったのよね。左右非対称というのは仲々オイシイと思う。

■脚

ポリキャップ入りで可動になってはいるけどほとんど意味なし。塗装の時はずせて便利という。ただそれだけである。ここはカカト以外原形をとどめていない。太モモと足首はパテ盛りで、スネ回りはバキューム・フォームによる新造。ちなみに太モモは右がレジンのポリパテ　左はセメダインの木工パテ。足首は右がレジン＋ホルンのポリパテで左はセメダインのエポキシパテ。なんと節操のない使い方であろう。スネの後ろに付く左右3本のタンクは1　60のトムとガンダムのバズーカから。両端を整形するのが意外に面倒なんだよね。

■腕

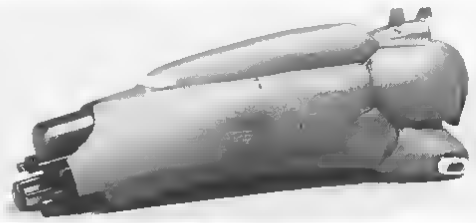
手が6本もあって1人で操縦できるの!?とか突っこむのはやめておこう。疲れるから。バインダーと腕アーマーはバキューム・フォームで新造。ああバキューム・フォーマーを作っといてよかったなあ。プラ板を湯水のごとく消費しようが時間には代えられないのである(←このへん実感がこもる)。断面が薄くて気になる所はプラ板の細切りを貼ってカバー。あとは内側にジャンク・パーツやモビルスプリングを詰めるだけ。隠し腕の指は最初、ギラ・ドーガとかのパーツを1本ずつ切り離して接着しようと考えていたけれど結局モビルスプリング＋銅線に落ち着いたのであった。でも武器持たせる事を考えると変えて良かったよな。うん。肩にくっついた弾倉は設定の上ではゼク・アインと共通であるけれど　実際は形状にかなりの修正が加えられているのである。これがまたキャスト・コピーな訳で　たたでさえデカくて重いソヴァイに重量増加を招いている。

■ウェポン

ここは楽!!　使い捨てバズーカはSF3Dから流用たし　2丁の鉄砲は以前ゼク・アインで使ったやつを塗り直した物。これもスクラッチとか言われたら死んでしまうって。

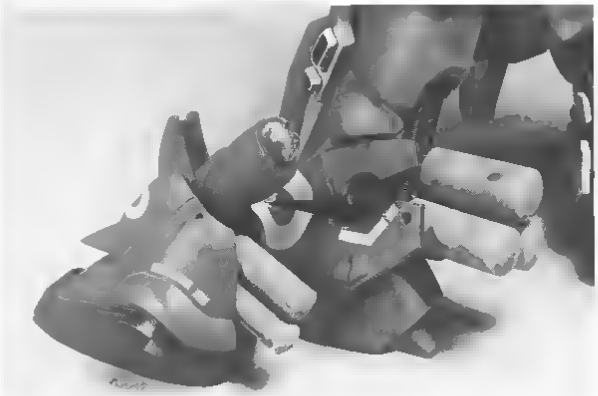
■塗装

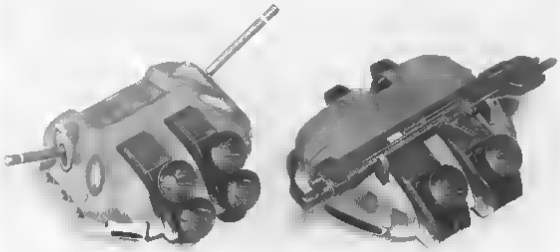
カチョーン　ぞもなし。大失敗だったのである。2日連続徹夜の後　編集部に運び込んでみれば「塗り直そう」と画期的なお言葉。1晩休んだあと編集部に泊まり込んで再び徹夜。マーキング等をあさの大先生のお世話になって　完成をみたのは翌日の午後5時。仮眠2時間をはさんで21時間連続工作／　脳ミソのシワがなくなったような気がするけど完成したからいいの。もう寝る寝る。ここから先は君達読者ひとりひとりに委ねられたのである。素直に感動するも良し　あきれるも良し。じゃあおやすみィ〜。



▲アインとソヴァイの腕比較。ヒジより下は　同ボリュームかつ同型（共通）なのがポイント。こういった場所を大きくしてしまうと　単なる1/100スケールのMSになってしまう。1/144スケールとわからせるポイントが必要な訳である。肩の多目的ラッチにしても　アインの値がポイント。

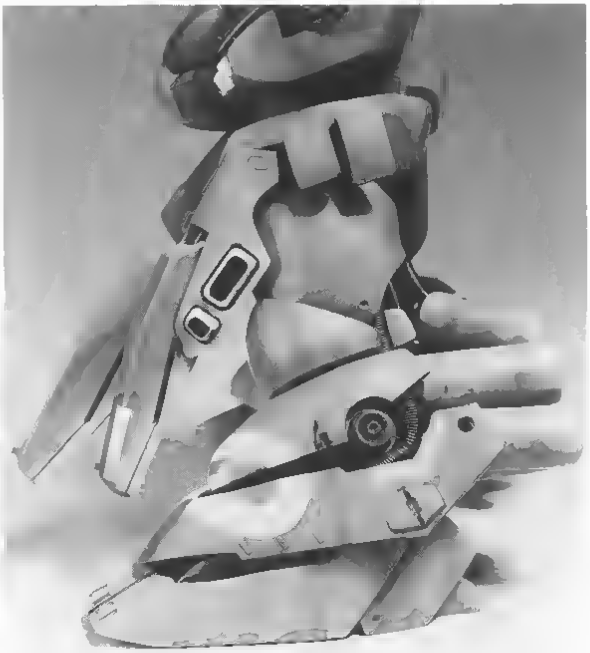
▼同アインとソヴァイの脚比較。足首のボリュームなどは　実はほとんど変らない／　ユニット数が増えた分　長さも延びている。ふくらはぎのプロペラント・タンクの数を増やすのも　同スケールの大型MS　というのをあらわす有効なデザインワーク。





▲左がバックパック　右がスカート(?!?)。どちらも推進機を内蔵する。超大型のノズルはバキューム・フォーム　内部ディテールはヤクト・ドーガのファンネル収納から。バック・パックから生える棒状の物はセンサー　その上のキノコのような突起がビーム　サーベル。

▼脚を取り外して脚を見る。このユニット数の多さは、それだけ手間がかかるという事／　小型のサイト　スカート(腰)のモノは　アインの物とほぼ同型が並列で増いている　というイメージ。(アインの倍　というのがここにも見える訳。)



地球連邦軍→ニューディサイズ／試作型準サイコミュMS
ORX-013

ガンダムMk.V

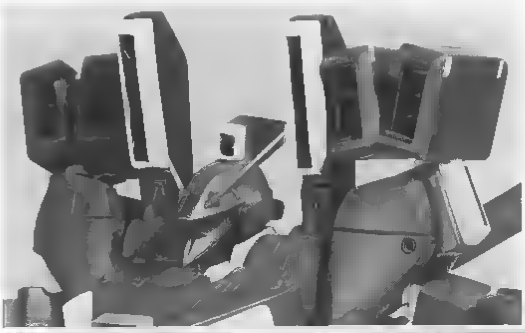
モデルグラフィックス1/144スケール・キャスト・キット
MODELER／長谷川やすよし
■GRAPHIC P 202・203 ■ROLL OUT 1987 NOVEMBER 1989 JUNE

ガンダムMk Vは元々TVに登場したネオ・ジオンのMS ドーベン・ウルフの原型としてデザインされたもので、それもR・ジャジャやハンマ・ハンマの次の第2期新型MSとして描かれたのが最初だから本当に息の長いMSなんですね。

別冊「MISSON ZZ」の「ガンダム開発史」の中で公的発表されたガンダムMk V(G−V)であるが、当時ドーベン・ウルフが好きだった私は このガンダムらしからぬガンダムの異質さにひかれてスクラッチする訳である。MG誌 87年7月号に載ったMISSION ZZ版Mk Vはスクラッチ2作目という私の技量不足によって大した作例にはなりませんでしたが 無かった背面稿を自分でおこしつつ作ったり出来るかぎり流用パーツをケーンにして精度を出す様にしたつもりなんですが。それでもプラ板で箱組んだ所だけ妙に角かったり、それらしいテーパーが出せなかったり、当時の私の技術ではどうすることも出来なかった というよりそれらの解決法を知らなかったのでしかたないといえばしかたなかった所ではある。

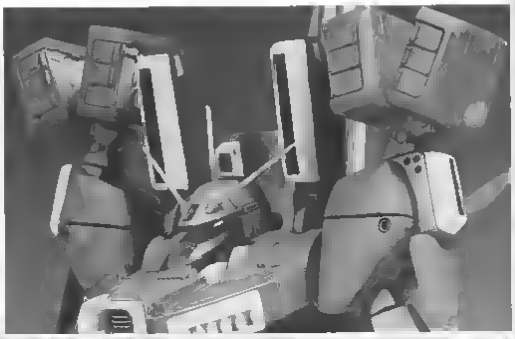
87年夏ごろ、新企画(もちろん現ガンダム・センチネルのこと)の説明があり Mk Vを敵MSとしてストーリーに登場させるとのこと。その時すでに頭など、部分的にデザインを変更するということが決定していた。明貴先生による新設定の頭部はより攻撃的なフォルムとなり 敵役のキャラクター・イメージを作っている。背面稿も私のスクラッチを元に描き下ろされた。ということは背面デザインは事実上私である訳だから、これってちょっとスゴイんじゃない? 自分で言うのも何だけどMk Vの異質なフォルムにマッチした構成に出来たと思う。また フロント・スカートもデザイン変更された。

このセンチネル版Mk Vはストーリーに合わせ まず87年11月号ではMISSION ZZ版と同じガル・グレー／マルーンの塗装で登場。次の12月号でND(ユーディサイズ)ブルーとなる訳だ。このへんでキャラクターの作り方 センチネルにおける色(カラー)の重要性がわかると思う。色だけでなく、Mk Vってのは他のMSにくらべて特にキャラクターが生きてたと思う。バック・パックを前にたおしてビーム・サーベルをビーム・カノンとして使うなんて 背面考えた私でさえ思いつかなかった使い方であった



◀Photo STORY
劇中 急遽必要となり急造されたミサイル・ポット。流用パーツ箱の中から使えそうなパーツ(1/100旧ザクの肩 1/144ザクの武器セットのミサイル・ポット)をかとき氏が選び加工 あさの塗装による物であった。

▶そして これがキット化用に九龍氏によってリファインされた同ミサイル・ポット。設定画は かとさはじめ氏の手による。



りする。とにかくストーリーの中での圧倒的な強さはかなりグッとくるものがある。Ex-SだってALICE載せてなけりゃ勝てなかった訳だし（パイロットの腕の差もあったけど）そういった意味でセンチネルの中で最強のMSではないでしょうか。おかげで人気もかなり出て私としてもうれしいです、ハイ。

そんな人気がありながらも敵MSの悲しさかインジェクション・キットには残念ながらならなかったが　このたびガレージ・キット化　MG O C.K・NO 2としてリリースされることになった訳だ。商品用原型製作は九龍先生。いわゆる　商品用に新たに作り直した物ではなく、キャスト・キットとしてシリコンゴムから抜ける様に改修した物である。要するに形状はそのまま　フォト・ストーリーに登場した本物がそのままキットになった訳である。もちろん、今見て妙に角い所や精度の出ていない所はちゃんと直っているしディテールもふえて実にそれらしい物に仕上っている。肩に付くミサイル・ポッドもフォト・ストーリーに使った物だけど、大幅にディテールUP。順次アップ・デイトされる所は実にセンチネル的であったりする。パーツ状態でも充実感があり　組み立てもいたってカンタン。実は組めないガレージ・キットが少なくない今　これだけスムーズに組み上がるキットはそうないんじゃないかな。つまり組み立てるにあたって各部パーツ同志がシルエット的に干渉しない、ということ。各関節には2㎜のアルミ棒　1㎜の真鍮線を使用して強度を上げる。アルミ棒は真鍮線にくらへてやわらかいので　関節に使用すると組み上げた後でポーズの微調整が出来るので良い。あと　左腕に付くシールド・ブースターはキットのままだと後側に付いてしまう。より自然に見せるために上腕の上の丸い所でカット。2㎜アルミ棒を長めに通してなめらしろに固定するとカッコ良い。で　塗装前の下地はサーフェイサー1000を吹いておいた。

では今回の塗装データ。ND ブルーはティターンズのブルーに似ているが実は別物！　全然色がちがう。また　ゼク・アインのブルーとMk Vはアインとかとちがい　濃いブルーと薄いブルーの塗りわけがなく　ブルー1色なので間のびしない様なブルーにすることに注意しなければならない。ま　私の作例もあまり良い色ではありませんが参考ていどに。サンダーバーズのブルーとブルーエンジェルスのブルーと白を5　5　4ぐらい。白の割合はもっと多かったかもしれない。と　コハルト・ブルー　ガル・グレーを少々。確な割合で混ぜている訳ではないが、これでたいたい同じ様なブルーになるはずである。あとはグロス・ホワイト　ミッドナイト・ブルー　アクリルのミディアム・グレーなどのビンからそのまま出して塗っても生っぽくない　センチネルで良く使われる色を使っています。

という訳で　私にとって最も長いつきあいとなったMSであるMk Vには本当、特別な思い入れがありますよね。ガレージ・キット化によってMk Vは一応完結したと思ってます。

◀左がキット（MG O C.K.）をストレートに組み　オーガスタ版カラーを施した高梨令氏作　右がニューディサイズ版カラー　小ディテールUPの長谷川版。両肩のミサイル　ポッドの分　ND版の方が迫力を感じる。

▲▶Mk V 3面Photo。ガンダムファミリーの異端児であるこのMk V　確かにユニット構成には全くと言い切っていい程　ガンダム・タイプは見えない。が　全体の印象として　体の流れは確かにガンダム的なモノが感じられるだろう。

地球連邦軍／TMS変換訓練用戦闘機

FF-08WR

ワイバーン

1／72スケール・フルスクラッチビルト

MODELER／星野利章

■GRAPHIC P 228・229 ■ROLL OUT 1989 MAY

某月某日　編集部にてコア・ブースター0088の打ち合わせのとき。

あ　確かさー　星野君てSF戦闘機の類い　好きだったよねー。（彼は　過去に私がMG誌上のオリジナル戦闘機コンテスト※1で入賞しているのを知っているのだ）

星野　まぁ　そうですけど。

あ　是非やってほしいのがあるんだ、別冊ネタで。『ワイバーン』ていうんだけど　連邦の訓練機。

星野　どっかで聞いたような名前ですね（笑）。でも僕は今年は（大学が）忙しくなりそうだから。スクラッチはちょっと―。

あ　とりあえずラフ見てよ。あ（デザイン・スタッフに）忘れてきたみたいだからFAXしてもらうね。

送られてくるラフ稿。ディッシュ連絡機※3をノーブにしてコア・ファイターの機首とスタビレーターを付けた感じだな　と思う。そして最後に送信されてきたイメージ・イラスト。空母に着艦するワイバーン―。

星野　ゲッ―…（ものすげーカッコイイやんけ）

あ　星野君やってくれると助かるんだけどな―。

星野　（外見は気のない様に）はあ、検討してみます―。

その場はそれで終わったのだが、次の瞬間から頭の中で使える流用パーツの選定を始めていた自分が悲しい。めざといあの人は心の中で「これでひとつ発注済んだな―」とか思っていたのに違いない。こうしてワイバーンはなんとなく私が担当することとなってしまった。それから私の苦労は全てあのイメージ・イラストに起因しているのだ。かとき先生　私はあなたを恨みます・・。

■製作

一体何を書けばいいんだろう　というのが率直なところです。機首と燃タン、細部パーツ以外は全部プラ板でラインをつなげるのに少量ポリパテを使用したくらいですから。

■機首・胴体

キャノピー後部を1／100ガンキャノンのコア・ファイターより流用、あとはプラ板積組みに曲面はポリパテ。下部インテークはバキューム・フォームにて。キャノピーは0.3mm塩ビ板をヒートプレス。10枚近く失敗してます。パイロットとノートは共にタカラの1／100スーパーセイバーのものを改造。胴体の板状の部分は1mmプラ板×3枚でグローブ・ベーン　主翼をはさみ込む形となります。前方からみて逆V字に近くなるように少し角度をつけます。さらにそれバキューム・フォームしたエンジン・ナセルで上下からはさみ、尾翼エンジン・ナセル後を一部切り欠いておいて、1mmプラ板で作りました。パーツのラインをつなげるのには日本ペイントのNAXポリパテに瞬間接着剤を少量混入したものを使用しました。

■スタビレーター

ボディ側基部はバキューム・フォーム。スタビレーター自体はプラ板積層にて。ポリキャップ内蔵で動きます。

■着陸脚

前後ともハセガワ1／72F/A-18のものを改造して使用。前車輪はサニー1／100F-14のもの。この脚が入るような格納部を胴体を切って　プラ板で箱を組んで作ります。内側はプラペーパーとエナメル線でそれらしくディテールUP。と文章で書くと数行だけど実際に可動したときに矛盾のないような形を考えるのに一週間以上かかっています。

■その他

燃料タンク　着艦フック共にF/A-18のもの。

■スジ彫り

最も苦労したところであります。10日以上もかかってノイローゼ寸前までいきました。スケール物の飛行機の製作経験のない人間にこういうことをやらせるのですからセンチネルは酷です。グンゼのMr.サーフェイサー500を吹き、さらにソフト99のプラサフを少々厚めに吹いて表面を均一にします。このサーフェイサー層をスジ彫るわけですが　使用工具はアートナイフと三角刀のコンビ（コア・ブースター0088のページ参照）。Pカッター　シャープペンシルに針を入れたもの等々。ゲージはものさしやトライソールのテンプレートを使用しますが　形がいりくんでいてこれらが使えない時は、めんどうでもプラ板で専用ゲージを作って使用した方が結果的に早く仕上がります。失敗したらプラパテで埋めては彫る。この工程をくり返すこと10数回でようやく終了。

■塗装

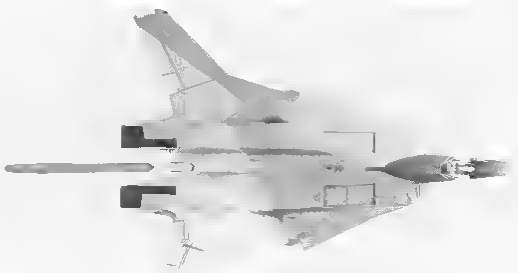
製作のフェリス・スプリッターの他にF-16XL風の指定もあって　これがすごくカッコ良かったのでこちらにしたかったのですが　あの人が「スプリッターの方にしてチョ」と言うのでそうしました。撮影後に塗りかえようかとも思っていますが　めんどうくさいので多分やらないでしょう。グレーは薄い方からMr.カラーNo.311　同No.11のガル・グレー　一番濃いのは同No.11ガル・グレー＋No.13ニュートラル・グレー。青はNo.80コバルト・ブルー＋白。機首稜　着陸脚は白。以上すべてつや消しでラッカー系。ノズルはNo.212メタルカラーのアイアンを吹きました。スミ入れはエナメルの黒＋茶＋白。脚部にはレッド・ブラウンを。マーキング等は私はやってません。眠っている間に小人さんがやってくれたんたと思います。

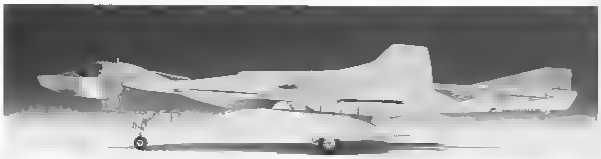
PS／あさのさん　設定を遠慮で送ってくれるのはうれしいんですが、差出人のところに『よろしくね！　南野陽子♡』とか『一文字隼人←ウソ』とか書くのはやめて下さい。はずかしーから（冗談）。

※1　MG 86年11月号11ページ右下を参照のこと。載入選に入ってたりする

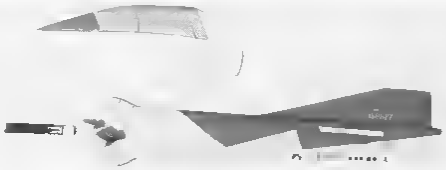
※2　その書　ホビージャパン誌で同名のオリジナル　ロボット物企画が連載されていた。

※3　旧ガンダム第26話に登場。カメさんの様な形の飛行機です。



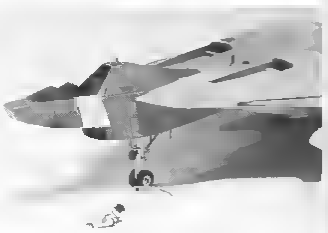


▶▲ワイバーン2面Photo。コア　ファイターの機首と　ウェイブ　ライダーのミス　マッチ感がこの機体の魅力。ガンダム世界において初めて登場した　「テール・スタビレーター付戦闘機」である。先端翼は御覧の様に角度が変わる。キース　フェリス考案のスプリッター　パターンが　よくわかる。



▲テール・スタビレーターと　スタビレーター基部。丸状から概念が読み取れるのはセンチネル作例に共通する事。

▶1／100ガンキャノンのコア・ファイター機首を改造した。R&Rのフィギュアは1／100スーパーセイバーより　キャノピーは塩ビ板よりヒートプレス



GSの若いファノの中には旧作を知らない方々も多いようなので、GMという機体について少々解説しておきましょう。RGM-79GMというのは1年戦争（旧ガンダム）時の連邦軍主力MSで、RX-78ガンダムの量産型であります。戦争終結後、Zガンダムの時代にMSの絶対数の不足を補うために残存するRGM-79を改造、あるいは生産ラインを利用したマイナー・チェンジ版がRGM 179 GMII。さらにこのGMIIに一部ガンダムMk IIの設計を流用 ミサイル等の強化武装を施して TV本編ではカラバ（エゥーゴ地上軍みたいなもの）の主力MSとしてZZの時代に登場したのがRGM-86R GMIII。ものすごい勢いで新型MSが開発されていく一方で このように改修を重ねた十年選手の地味なMSもあるわけです。（ま、いつの時代でも頭数をそろえるのはたいへん ということですね。）RGM-86Rでも既存のGMIIを改修したものがGMIII GMIIの生産ラインを利用して新たに生産したのがヌーベルGMIII（Nouvelは「新しい」の意味の形容詞。本当はノベルと読む？）と区別されます。センチネルに登場しNDD側エアーズ軍でもGMIIIを使用していることからZガンダムの時代の中ごろから生産（改修）が開始されたと考えられます。ND討伐隊には新規生産分の頭部の異なるタイプ（性能向上型か？）が配備されたという訳です。（『ミノンションZZ』をお持ちの方はP 85の「モビルスーツ・デザインノート」も読んでね。）

作例ですが、初出がMG誌vol 26（86年12月号）「ミノンションZZ」にも載っています。これを今回センチネル用に改修したもので 斉藤君のネロと並べて違和感がないようにと心掛けました。以前作ったパーツも含めて簡単に説明します。

■頭部

センチネル用にデザインが改稿になりまして、以前作った頭部（セメダインのエポキシパテ削り出し）にZplusの後頭部を移植 NAXポリパテでライン修正してディテールを付けました。

■胴体

GMIIのキットの胴体を切ってプラ板で形状変更。胴は2mm延長。腰部アーマーは切り離してプラ板で大型化。横のものはプラ板にて新造。各部増加パーツはポリパテ製。胸部ダクトは1mmプラ板で箱を作って角を落としたものの中に0.3mmプラ板製の階段状パーツをハメ込んで作ります。腰部大型ミサイルは佐藤剛氏製作のジェガン重装型（MG誌vol 43／88年5月号）のものをお借りしました（感謝//）。ラントセルはガンダムMk IIのもの。

■腕部

ライフル、ノールト含めてガンダムMk IIのものを流用。手首取り付け部で2mm延長してあります。肩はプラ板&プラ角棒にて新造。ミサイル・ポットもプラ板箱組み。

■脚部

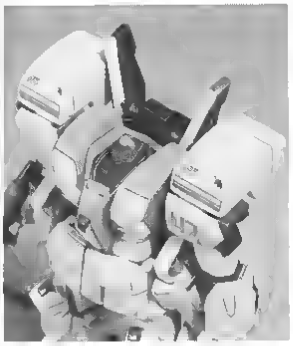
ももを2mm延長。各増加パーツは基本的にポリパテ製。ひざの白いパーツとノズルはプラ板より。プロペラント・タンクは φ8mmプラパイプより。スロープ部分はポリパテでつくりました。

■塗装

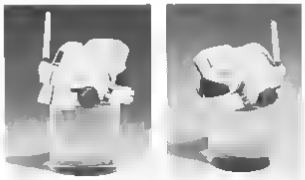
毎度のことながらあの人からカラーリング指定書が送られてきます。差出人が「from坂上香織♪ よろPくね♡」とか書いてあるのも毎度のことですが あて名に書き間違いがあった時のことを考えると、私にはとーていマネのできない芸当ではあります。本体色はグンゼMrカラーNo.311のつや消し。ピンクは赤を基本に黄と白を少量ずつのつや消しアクセント・カラーはグロスの白。濃いグレーは同No.11＋No.13のつや消し。プロペラント・タンクと大型ミサイルはつや消し白。フレーム部はいつもの通り黒＋銀のつや消しです。以上ラッカー系。エナメルのレノト・ブラウンで汚して水性ホビーカラーのクリアー・ブルーにて頭部メインモニターを厚塗りして（指紋が付くので取扱い注意／）私の作業はおしまい。マーキング類は大きな小人さんがやってくれたんでしょう。私としては胸カラーは一般型ネロと同色のマイアミ・ブルーの方がエゥーゴらしくて良かったのではないかな とも思うのですがどーでしょうか、だめでしょーか？（←割と死語）

地球連邦軍／汎用量産型MS
RGM-86R
ヌーベルGMIII

ハンダイ1 144スケール・キット'GMII 改造
MODELER／星野利章（協力／佐藤 剛）
■GRAPHIC P 233 ■ROLL OUT 1986 OCTOBER, 1989 MAY



▲前の基部周辺は ハイピングと流用パーツでそれらしく。胸元の"GM"マーキングは 「ガンダム系量産MSは全て入っている」事を指定したモノ。もちろん ネロにもノェガノにも入る。

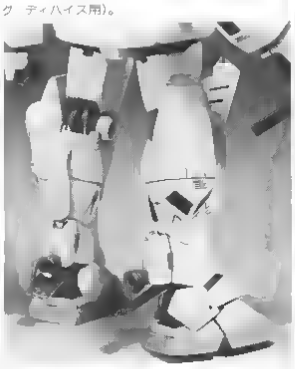


▲元々ときナザインであったTVアニメーノョン（含『逆襲のノャア』）版GMIII（クリーノナノは佐山善則氏）の頭部は この機会に善新稿版ヘアノプ テイト化。設定画のバランスそのままに 善野氏が改修している。

▶これだけの追加装備が加えられている訳だ。左よりノールト 二連装大型ミサイル ランチャー 肩部ミサイル ポット。

▶物々しい重装備を施したヌーベルGMIII。胸のダブル ダクトが プロテクター的な印象を与える。「重装だから強そう」を言うよりは逆に「重装にせざるをえないMS」を感じさせるのがポイント。いかんせん ネロ他の新型量産機との性能差は否めないのが

▼ネロとのコンビネーノョンを視覚的に納得させる為に装着した プロペラント タンク（ランディング ディバイス用）。



地球連邦軍 "α任務部隊"／汎用量産型MS
MSA-007, 007T

ネロ[一般型&トレーナー仕様]

1／144スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／斉藤隆浩
■GRAPHIC P 230-231 ■ROLL OUT 1987 NOVEMBER, 1988 MAY

■がんだむ・ぢごく

事の始まりはこうだ。彼は「センチネルMSの中から何か好きなのを一点」といった筈だった。しかし、いざフタを開けてみると「あー」あめえはネロね　ネロ//」「――――――。」

■1987年7月下旬某日

編集部にFAXで設定が送られてくる。現南MG誌上にチラッと出ていたモノとはどう見たって全くの別物である――。

■1987年8月中

という訳で（何それ?何／）8月は全く作業にならず（暑いからねえ）8月が終わってみるとそこにはボディしか存在していなかった。

■1987年9月初旬某日

彼の第1回のチェック。「何?これ」「脚です」「ふ～ん――残りは?」「これだけです」「ゲッ／どーすんだよお前／」
「えっ」あーがんばります」泣きながら帰宅する私。更にこの時彼は「いい形出てるぢゃん、信頼してるぞ、任せる／」と言ってプレッシャーをかけた。

■製作

まーそんな訳でネロは私が担当することになったのよ。さて　ところで今回はビギナーの読者諸君の為に型取りやヒートプレス等を一切やらないで製作した。やる気さえあれば君にもネロが作れるぞ／なんてある意味では「売り」たわさ。別にいーけど。それで工作に関して言うとプラ板を切った貼ったしてポリパテを盛ったぞ　みたいな事しか書き様がないっ／「頭はポリパテの削り出しで」脚は――」なんて書くのも馬鹿らしいんで（これってつまんねえだろ?）ちょっとスクラッチのコツみたいなのをいくつか――・スクラッチ若葉マークの人の作品でありがちなのが「ふーん　上手いけど妙に角(かど)い（造語）なあ」ってヤツ。何故?ねえどうしてなの?ねえタカ／ねえ／　これはプラ板を貼り合わせたたけで平面を剥き出しにしてるからこうなるんであって解決法は簡単。その上にもう一枚プラ板を貼ってペーパーがけでゆるいR（曲面）を出してやればいい（もちろんポリパテをコートしてもいい）。プラキットを見て手で触ってみると良くわかるんだけど　あのRX－78ガンダムなんかー見たたの四角風だけと実は平面はあんまりないんたね。それからもうひとつ重要な事なんたけど。パーツごとに丁寧に仕上げて最後に組み上げるんじゃなくて全身のラフなパーツをザーッと作って取りあえず針金でも何でも使って立たせてみてバランスをまめにチェックすることを必ずする様に。前者の場合　余程の天才的なカンでも持っていない限り少なくともどこかのバランスが狂ってしまうからだ（ライター関係でもこれで失敗しているパターンが多い）。まあ工作に関してはこんなところかな。

塗装に関して言うと㊙の人が調合したグリーンがレイトンハウスしてて仲々グッとくるものがあるね。それから今回エナメルのスミ入れの際にタミヤの溶剤だとシャブシャブし過ぎてパーツにヒビが入ったりとかよくあるけどペトロールだとその心配がないんで◎だぞ//　臭いもキツくないからさあ君も近くの画材屋へダッシュ／　で、引き続きトレーナー仕様改造へ突入//

■トレーナー仕様製作

一般型との相異点は肩ブロック及びハインダー、そしてカラーリングがオレンジに変更になったことであり、作業量は少ない。

■肩

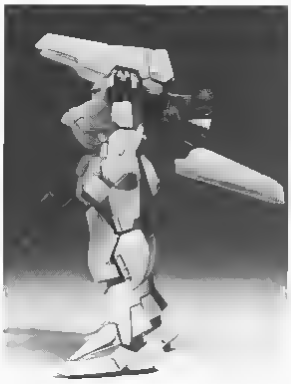
アーマー部はたたのプラ板の貼り合わせての工作。前述の「角い」の説明通りRを出したところもあるが"エッジを出す"のと"角い"は違う点に注意。Rを出す為にプラ板をもう一枚貼るのも手だが最初から厚手のプラ板を使うのもまた良いだろう（それぐらいは自分で考えないと脳ミソが腐っちまうゾ／）。インナー・ブロックは実は小型化されているがもちろん設定では同一のムーバブル・フレームであってネモの物をベースに製作。困に一般型ではリック・ディアスの物がベースたが肩の構成の解釈がある意味では正しい数少ないキットなのだ、ディアスは。そしてバインダーが着くムーバブル・フレーム部は1／144Zのヒザ関節から作った物。この辺の正確な設定は製作の時点では存在しないので他の部分と著しく違わない様に考えねばならない。

■バインダー

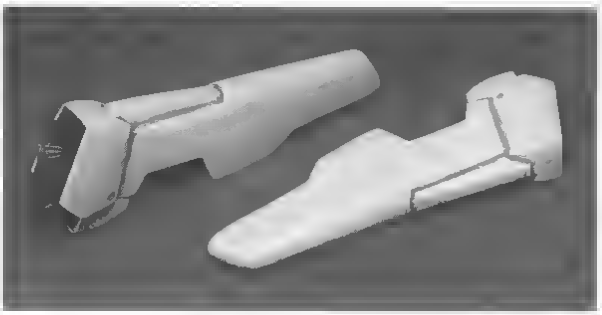
これもまたプラ板工作。実は後日全ての工作を終えたハインダーを1本無くしてしまい丸2日捜しても無い。そんなに部屋はちらかっていないのにどうやっても発見出来ない。最近では「プラックホールを持ち歩く男」として恐れられているのた。結局ハインダーは複製して使用。何も言いたかねえやもう――。

■塗装(オレンジ)

フラットだがベースは蛍光クリスタル・レッド。何色も混合したのだが忘れたわ、ゴメン。



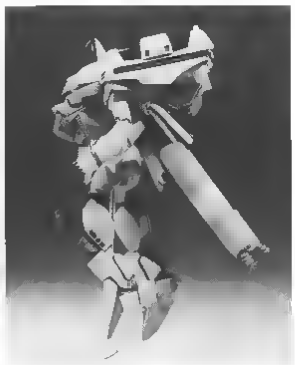
▲◀一般型とトレーナー型のサイドビュー比較。肩ブロックの大きさの違い
肩バインダーの付け位置に注意したい。
◀正面形は　腰部以上にスレンダー。大きめの肩パーツが　バランスを良い物とする。
▼トレーナー型用の肩バインダー。当然ムーバブル　フレーム接続で　作動域としてブルンブルン動く。中身は　推進機とそのプロペラントがそのほとんどを占める。



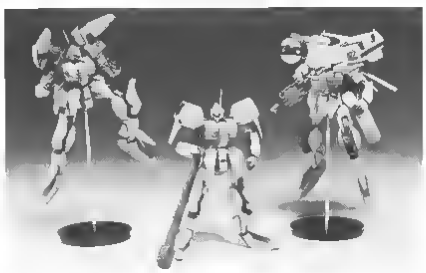
地球連邦軍／早期警戒偵察用MS
MSA-007E
EWACネロ

1/220スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／西武俊彰
■GRAPHIC P 221 ■ROLL OUT 1988 APRIL

◀▶▼EWACネロ3面Photo。かとき氏としては2作目のEWAC機デザイン（実はアイ ザックはかときデザインであった//）たが 前作に無い新しいポイントとしては何と言っても"複座機"。敵 コクピット ブロックは2廻り程大型化され 頭部ロトトーム・マウントの為に"顔"にあたる部分は極端に前方に位置する。側面形はすでに人型とは言えない。



▶西武氏が製作した 1/220ネロ・バノエーション3面。基本となる一般型製作／復製し EWACネロを製作した。



1/220とはいえ ワークス体制で製作したEWACネロです。EWACの設定を初めて見た時は「これを俺が作るのか— どげげーっ//」とマジで思いました。微妙なラインがバンバン入ってるし 。製作手順としては、まず1/220一般型のネロをスクラッチし それを復製した物をEWACとします。では まず基本となる一般型の製作から見ていきます。

■頭部

なんと1/220ガンダムMk IIの削り出しに ポリパテ盛って整形しました。

■胴体

胸部エア・ダクトのつくグリーンの所は木工用エポキシパテ。あとは全部プラ板&プラ棒です。バノク・バノクとテール・スタビレーターはヒートプレス。あとはプラ板の箱組み。

■腕

上腕たけガンダムMk IIのを加工。あとはプラ板から。手首はやっぱりガンダムMk IIから。

■脚

大腿部だけガンダムMk IIのを加工。あとふくらはぎをポリパテで、その他はプラ板の箱組み関係。

と 基本型はこれでおしまい。わかんないのは斉藤さん作1/144のを見て下さい基本的には同じですから。(と思う。)あ、それと 全体的にカクくらないように気をつけよう。たとえ1/220といえども、ちゃんと微妙な面を作らないとね。脚とか特にそれをやらないと棒みたいに見えるから。図はただペタペタ張ったたけに見えるけど やる所はやってますから。

■EWACネロ

はい ここからEWAC。「作り方がわからない」とか「どこから攻めたらいいのか?」等あったので図を見て下さい。これで組み方わかるでしょ／

■頭

図のとおりです。微妙なライン+ねじれが入ってるし、体とのバランス、肩が入るクリアランス等問題がいっぱいあるので何回も仮付けしながらやりましょう。一番難しいのが胴体との付け方。これって絶対人型じゃないでしょ。変に頭が前すぎるとアブナイ人みたいだし—。一番いいのは元の顔の部分を顔とみなさないで胴体の一部っていう感じにしたほうがいいみたいです。EWACはこの頭がポイントだからがんばろう。(なんたろーな)

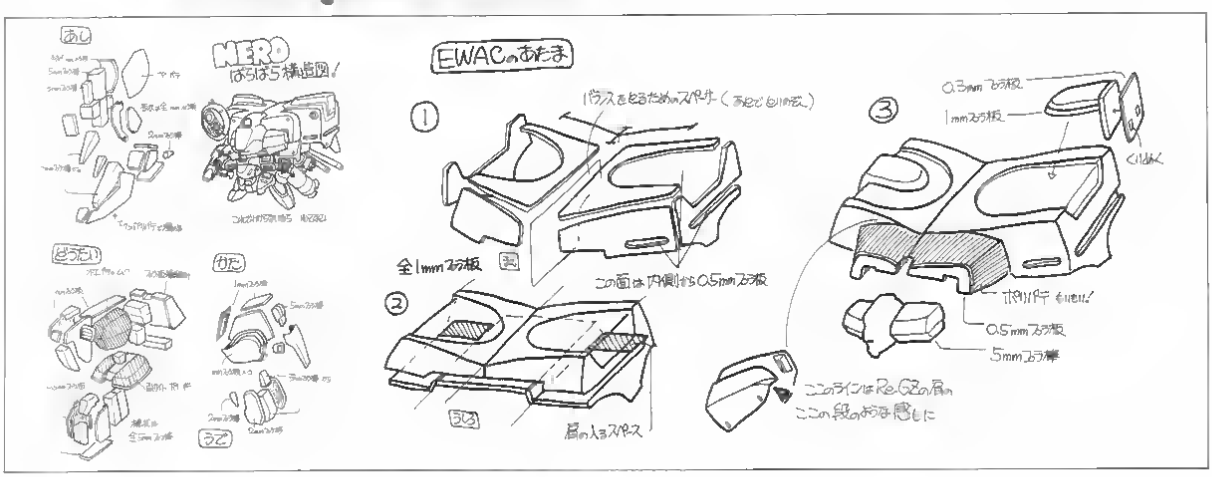
■その他

トロイト・シーカー&山越えカメラは5mmプラ棒にプラパイプ バノク・バノクの丸いレーダーはアイザックで横のインテークはSガンダムより。4つのデータ・ポッドは3mmプラ棒より。背部のプロペラント・タンクは10mmアクリルパイプ。あ そうそう頭のレトームは見ての通り Zplusのを一回り大きくして使用。

■塗装

EWACは セノチネル特有のSガンダム・ブルー系ですが、よりパステル・カラー的に白の比率が高くなっています。水性アクリルのコバルト・ブルー+白+クリアー・ブルーです。

と いう事でわかりました? 発売予定もあるMG OCK版ネロを改造して1/144のEWACを作ると げー頭がこの1/220の約2倍!!パワーのある人は挑戦してみてね。では／



ネオ・ジオン軍／簡易量産型可変MS
AMX-003(MMT-1)

ガザC[MAモード]

1/220スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／安藤"ポケ作"昌弘
■GRAPHIC P.235 ■ROLL OUT 1988 APRIL

ピ・ピンクのモビルスーツ?シャアかっ? いやっ にった（ピンクのリボン）エリちゃんだっノとゆー訳でキットにもならなかったガザCです。

■機首

変形しちゃうとハック・パックになる機首ですが MA時のポイントとなる所みたいなので、やや長めにプラ板の箱組み工作です。外壁の凹モールドはホントはスジボリしようと思ったのですが、シャープにするためにプラ板細工です。先端のキャノピーみたいの、スタビレーター等 機首はまるっきりプラ板です。ただテール・ノズルはZZ（フルアーマーZZガンダム）のパーツです。

■胸

ここもプラ板ですが 左右のインテークの上面のラインが、先に行くほどななめに3次曲面しているのでなかなか作りがいがあったりします。左のインテーク内側は凹面ヒートプレス 右のセンサーはガザCのパーツ。

■腕とバインダー

腕はMAモードの設定だけ見て作ったもんだから「どびん」みたいな形になってしまいました。指ではじいて「いい音色だな」とマ・クベ大佐が言ったとか?

バインダーは左右線対称です。材質はポリパテ。本当はヒートプレスすれば軽くできたんだろうけど失敗。ポリパテに直接スンポリするのも苦戦しましたが。1度キャスト複製した方がスンポリしやすいかな?

■腹部

機首、腕 足のパーツを支えるパーツなので3mmプラ棒や 真鍮線を通しています。もともと股間は設定がないので かなりセンチネル的に工作しています。

■足

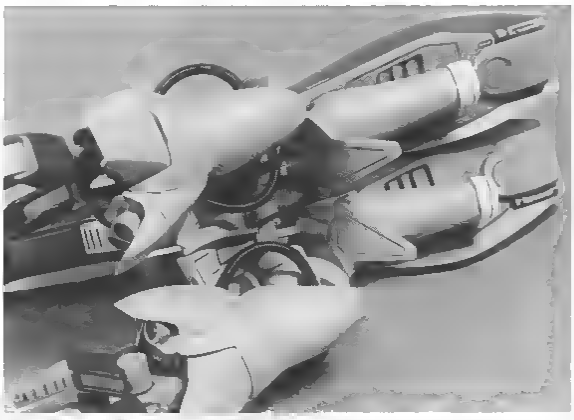
ももの部分はエポキシパテ すねの部分は1/220のマラサイのすねをポリパテで整形 かなり強引です。足のフレームは全てプラ板 デコレートにF-1のパーツとか使ってます。ツメはプラ板から。腰のアーマーなんかはドラグナーのパーツを切りつめたものです。

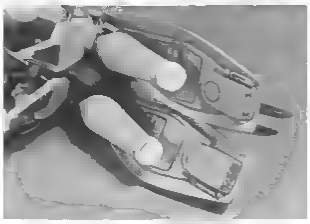
■細部

パネル・ラインはトライマスターのテンプレートから。これって慣れると結構使いやすいんで、とりあえずおすすめ。それから各所のパイプはモビルスプリングです。

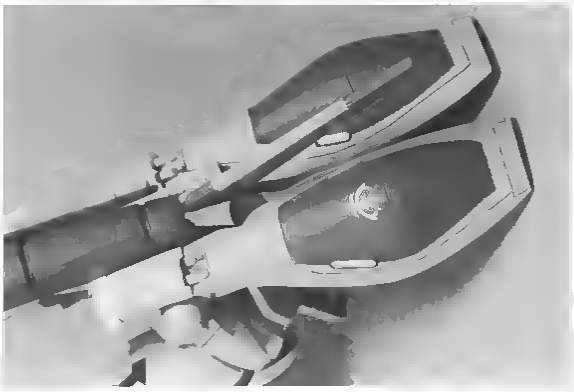
■塗装

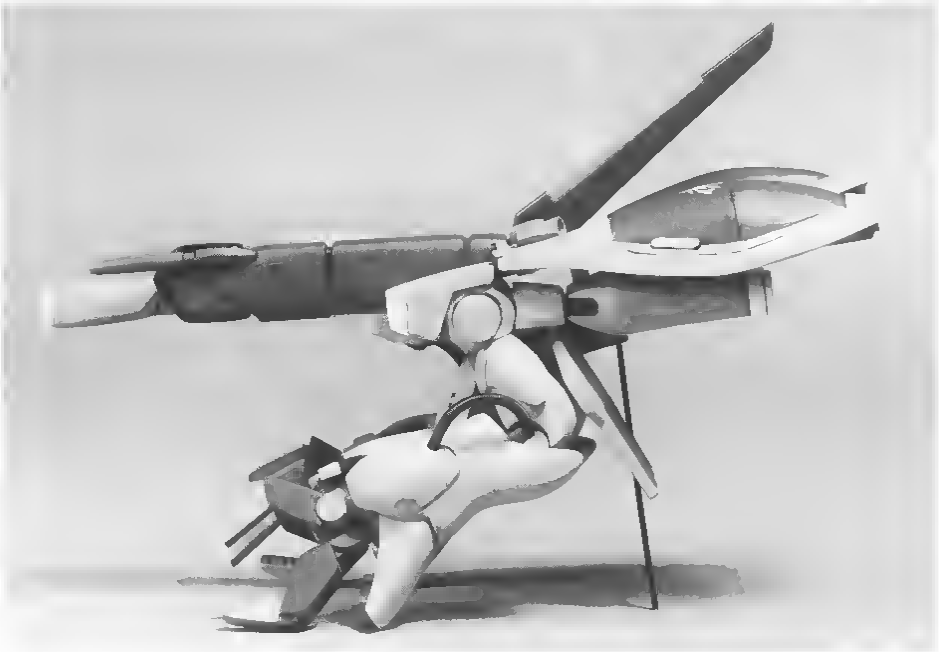
あさの先生指定のカラーですが 旧シャアザクのカラーと似てますね。ピンクは白を基に赤と黒を少量ずつ。赤はマルーン。グレーの所は、グンゼ特色307＋黒＋ウッド・ブラウンです。全てフラットですがグロスでもかっこいいかもしれませんね。





▲股間 スカート内側もキチンと仕上げている。アオリからのショットをも考慮に入れての工作。
◀肩バインダーの裏は アニメーション劇中に登場した物とは全く違う センチネル版設定。故に MAもMSもおそろい。





▲肩バインダーは スタビレーターを中心に線対称。有機的な曲面を上手く取り入れた構成である。
◀MA形態のサイドビュー。機首にあたる部分の凹モールドが 単なるV字彫り（スジ彫り）でない点に 注意。設定画は、こう解釈してほしい。

ネオ・ジオン軍／簡易量産型可変MS
AMX-003(MMT-1)

ガザC[MSモード]

1：220スケール・フルスクラッチビルト
MODELER／赤羽一宏
■GRAPHIC P 235 ■ROLL OUT 1988 APRIL

えーと。どうも赤羽です。割とセンチネルは他人の目で見てきたけど　実際やってみるとチェックが厳しくてけっこーつらいです。

■頭

全体はエポキシ・パテのムクからの削り出し　首まわりのディテールは鉄道模型の物からそれらしく。

■胴体

上半身の事だけど全部プラ板の箱組み。肩に相当する所は1/144マラサイの（どこだっけ）物から。腹はエポキシパテのムクから　背部のパイプは2㎜丸棒と3㎜アクリルパイプで。股間部のアーマーはヒートプレスで作った物にエポキシパテを盛って腰部と一体としました。

■腕部

肩部はアクリル棒にエポキシパテを盛ってテーパーの付いた形にした物。上腕部は5㎜角棒にプラ板を貼って仕上げた物。下腕部は流用パーツを芯にポリパテを盛って形にした物。手は1/20のフィギュア・キットの手を流用してカリカリとモールドを入れて仕上げた物。フタはエポキシパテをある程度のばした物から削り出した物。

■脚部

太ももは流用パーツを芯にポリパテを盛って仕上げた物。スネ全体はヒートプレスで基の形を出してからポリパテでラインを出した物。自分自身もヒートプレスはあまり得意ではないんで基の形を芯にパテを外側に盛るか、裏打ちして形にするかその時の気分で作ってます。ハイ。つま先などは、5㎜と3㎜角棒をゲージにプラ板をかこって仕上げた物。

■その他

腰部アーマーは　前と後はプラ板を貼り合わせて、横部はヒートプレスで作ります。つま先部のアーマーもヒートプレスで、両脚にマウントしてあるハインダーはプラ板で土台を作り　エポキシパテを盛ってガリガリと削って整形した物。内側はプラ板のはり合わせから。一部流用パーツを使って作りました。背中のバックパックは　コクピットになる所を形にしてからそれをゲージに後はプラ板の箱組みです。ビーム・カノンは3㎜丸棒の削り出し。スタビレーターはプラ板貼り合わせの削り出し。ナックル・バスターも同じ要領です。あと　話が前後するけど腰部アーマー（前と後）の取り付け方はただの真鍮線つなぎは、ちょっといやだったんで前部はアクリルパイプや丸棒を使って、後部は角棒や流用パーツを用いて使ってみました。ディテールは頭部の所で書いた鉄道模型からの流用パーツとか　あとPカッターとかで彫るんだけど今回Pカッターの刃をグラインダーで薄くしてみたけど　きたねーな。後は2㎜幅の彫刻刀で彫ってみました。それとトライツール・テンプレートも使ってみます。やり方はいろいろあるけど両面テープで押さえてやるのが今の所自分ではベストのようです。全体のピンクは安藤氏の混ぜ方を参考に自分の目で調合したんだけどどうやら色盲みたいですね、私は（そんな事はないか）。赤い所は　赤2号（Mrカラー㊶）に気持ちグレーを混ぜた色で。グレーの所はグレイッシュ・ブルー（Mrカラー㊸）で設定の塗り分けに合わせて塗りました。後　細かい所ですが、手の甲などはホワイトで。スミ入れはエナメル平のブラックで今回はブラウンを混ぜるヒマがなかった。ジオン・マークは編集部の方でやってもらいました。

▶▼ガザC-MS形態3面photo。仲々緊張感の無い、スタイルではある。例：腕　ハインダー等　とにかく元のアニメーション設定画を「ヒイキ目に　良い方に浸い方に解釈する」手法を用いて　3次曲面を強調したモデリング。（安易なアレンジを用いている訳でない事に注意。）

▲MA形態との比較。別々の人間が作ったと考えれば仲々のマッチングたろう。

ネオ・ジオン軍／簡易量産型可変MS
AMX-007(MMT-3)

ガザE

1/144スケール・フルスクラッチビルド
MODELER／長谷川やすよし
■GRAPHIC P 234 ■ROLL OUT 1988 APRIL

さて、純センチネル唯一のネオ・ジオン・MS ガザEです。実は私が気に入ってたのは初期設定のディフォルメの様なガザっぽくないガザGだったんですが、この改稿版がガザEもズサ＋αアンールみたいで仲々カッコイイ。こーゆー素色なのって割と好きなんたよね。

■製作

このガザはセンチネルにしては流用パーツが使えます。と言っても基本になるだけなんだけど。キットが基本に出来るってことは精度的にかなり安心かつそれを元にバランスを決められるし、左右対称 エッジのシャープさなど 自作できるんだけどあえて流用パーツを使う意味を解ってほしい。(自作でキット並の精度が出せれば流用パーツなんか使うことないんだけどね。)

■胸

左右ブロックは下部を削ってできるだけ小さく。中央ブロックは3mmほど幅をつめて前方に向ってエポキシパテでボリューム・アップ。えりもエポキシパテです。右ブロックに付くレドームは戦車の転輪をポリパテで成形したもの。左ブロックは前後に短いのでプラ板で作ったダクト（グロス・ホワイトの部分）を付けて右側のレドームとのバランスをとっています。

■腰

ここはプラ板の箱組みでできるんだけど、形が似てたんでキャスト版Sガンダムの肩（Gクルーザー製作時にあまった物）を加工して使用。

■バインダー

丸い物をヒートプレスするととうしてもゆがんでしまう私。で、丸い流用パーツを探します。初め『SF3D』ノイスポッターのパーツを使ったんだけど小さすぎてバランスが悪いのでボツ。結局カプールの素（ロッグ・マッグ）を200円で買ってきて使用。アオンマのプラって硬くて大変。あとはぜんぶプラ板でできます。上部のメガ砲（?）は8mmプラパイプをテーパーを付けて使用。バインダーうらのディテールは私が考えたんだけど今イチ。もっとゴチャっとした感じにしたかったんたけどなァ。腕はキャストの削り出し。指は『SF3D』の角ランナーから。

■脚

ももはズサの物を2mmボリュームUPして使用。すね(?)はヒートプレスした物にポリパテで形にしてこれをキャスト・コピー。なんで3本あるかって言うと、近藤キュベレイとかこのテのギアーが付いているってのがほとんどだし 何か異和感があってイヤだったのでギアのかわりにうしろにも もう1本足を付けしてもらいました。

■背部

機首はズサの物にポリパテを盛ってαアジール風に。バルジはヒートプレスです。バック・パックはヒートプレス＋ポリパテ。テール・スカートもヒートプレスでちょっとゆがんでしまったのでポリパテで修正。

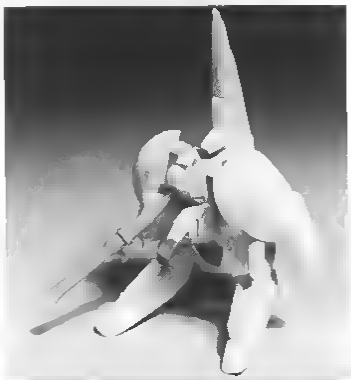
■その他

バズーカはプラパイプとザク・バズーカから。バインダーの角形スラスターはプラ板で作り、中にサザビーの角形スラスターはプラ板で作り、中にサザビーの角形スラスターを入れてそれらしく。

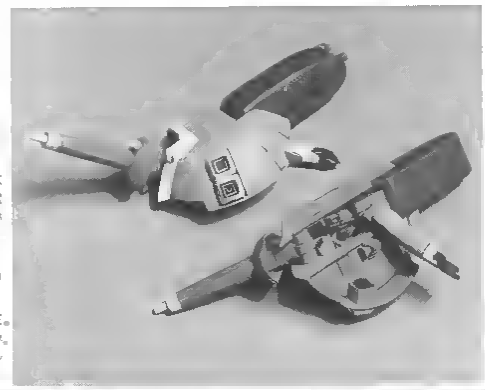
そのほか丸いバーニアはヤクト・トーガから。

■塗装

私は安藤君がガザC用に調合した塗料をそのまま使わせてもらったので、何をどのくらいまぜたのかわかりません。安藤君が作ったピンク グレー ダーク・レッドの3色以外の色は、足のウラ、丸バーニアなどはミッドナイト・ブルー。指、足のツメなどはエナメルのフラット・ブラック＋シルバーです。



◀製作途中のガザE。当所 肩バインダーはSF3Dのノイスポッターのパーツを使用していたがあまりに小さい為に後にロッグ・マッグのパーツに変更。その他迫力不足の為にこの後数度に渡り大改修が入る。
▼同パースから 完成体のガザE。どこがどう変ったかは 一目瞭然。どうしても試作錯誤が多い センチネル モデルならではの現象。



◀バインダーの角形スライスターは 内側にサザビーの物を埋め込んである。裏面にはビーム・サーベルが装備されているのがよくわかる。
▼肩のバインダーを外したサイド ビュー。このショットたと 大腿部がズサのパーツと同型なのがよくわかる。テール スカートの間にランディング・ギアを兼ねる3本目の足が生えている。

FEDERAL FORCE/SPACE SHIP & SHUTTLE

MAGELLAN,SALAMIS,

BANDAI 1 1200 scale kit based Modeling by Atsushi HAGIWARA

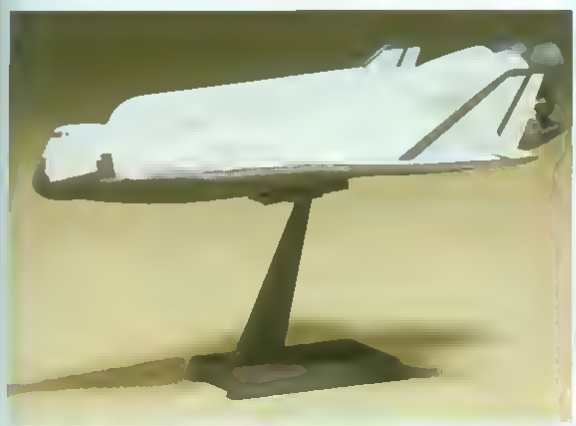
ENTERPRISE

1:1200 scale Full scratch build Modeling by Masahiko ASANO

NEW DECIDES/SPACE TRANCEPORTER

COLUMBUS

1 1200 scale Full scratch build
Modeling by Atsushi HAGIWARA

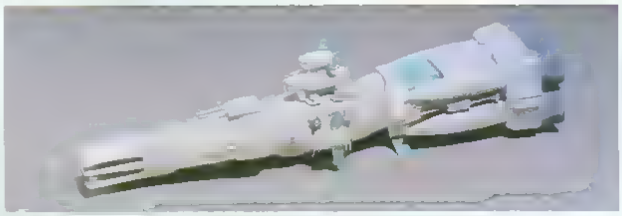


■地球連邦軍大型輸送シャトル
エンタープライズ級

シャトルとしては超大型であり、機体上部には前後幅60m近いカーゴブロックを有する。連邦の宇宙港であるヘンダに係留されていた3機"ガリレオ""フロンティア"、"フラワー"がニューディサイズに連邦軍が回収の為に奪取された。

■ニューディサイズ
輸送艦　コロンブス級

旧大戦にて使用された旧型輸送艦。グリプス戦争時には新型輸送艦も配備されているが、そもそも物が単純なため、現在も運用されている。4基の同サイズコンテナを持つ。ニューディサイズの他、そのNDを扱う討伐本隊さえもコロンブス級を使用している。



■ニューディサイズ
強襲揚陸艇
コロンブス(改)級

輸送艦であるコロンブス級、月面降下ユニット（ディンクファイバイス）にも活用出来るブースターを装備した改造艦。機体前半部と同等のボリュームを持つブースターを装備したそのフォルムはいかにも改造艦と言わんばかりである。

■地球連邦軍ND討伐本隊戦艦
マゼラン(改)級

最新メガ粒子砲を7基装備した、前世紀の大艦巨砲主義的戦艦であったマゼラン級に、グリプス戦争時にMS搭載能力を追加した改造艦。結果、搭載にあった2基の主砲を撤去する事となったが、相対的には戦力は向上している。ND討伐本隊旗艦"ブルーツー"はこのマゼラン(改)級であり、ベズンへの到着時間短縮の為に大型ブースターを装備した。

■地球連邦軍α任務部隊巡洋艦
サラミス(改)級

マゼランと同じく、旧大戦で使用された連邦巡洋艦サラミス級を改造した艦。搭載にMSカタパルトを1機装備、又、対空火器が搭載された。α任務部隊ではヘガサスIIIを搭載に、このサラミス(改)級4隻"レパルス""スティキスホルム""タカオ""ロングビーチ"から編成される。大型ブースターはバイコメール基地ラ[illegible]上げの際装備した。

■地球連邦軍ND討伐本隊巡洋艦　サラミス(改)級

α任務部隊のサラミス(改)級と同型艦。識別方法としては、艦本体側面のカラーリングのマーカレートなのに対し、本隊はノーマル。

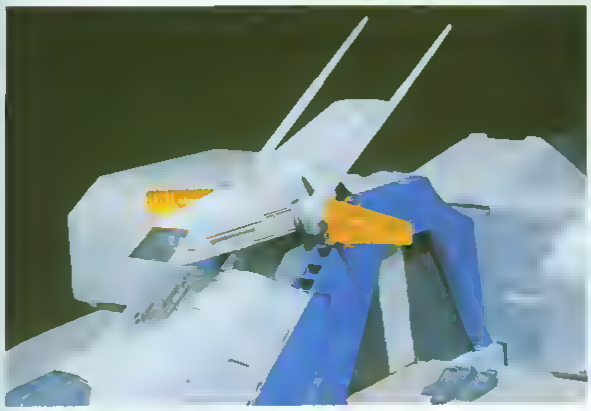
FEDERAL FORCE "TASK FORCE α" /
ĀGAMA CLASS ASSAULT SPACE CRUISER

PEGASUS III

MASTER MODEL/1 400scale Fullscratch build "ĀGAMA"
Modeling by Naoki SATOH (Special Thanks) Remodeling by Atsushi HAGIWARA

ニューデ　サイス紛争に編成されたα任務部隊旗艦う　のアーガマ級2番艦・強襲宇宙巡洋戦艦"ペガサスIII　である。旧大戦で"ニュータイプ部隊"と称された　ティアノム艦隊編13編立部隊所属　"ホワイト　ベース"(正式名　ペガサス級1編艦"ホワイト　ベース")にあやかり命名された　因縁ある艦。1番艦と基本的に変わりは無いが、回転式住居ブロック構造を廃止し　後部エンジン　ブロック編のスラスターが簡略化された。又　"ペガサス"の名のテ通り　ホワイト　ベースと同様のレーダーが　ブリッジ横に編成された。カラーリングは1編艦と異なる　ブルー系。

前々作 PROJECT Zにも収編された　佐編豊樹氏製作の巨大アーガマ(何と全編77cm ノ)を　センチネル版ペガサスIIIへとノメイクUPしたモデル　その際とんどカ　プラ板製である。



▲ 水鳥"の首に編当する位編には　例の黄色のレーダーカ。ブリッジ編辺ディテ　にも注意。

▲MS編納庫ハ　チは　開閉道式式。MS用カタパルトも確認出来る。

▲後方ニモ1門主砲を搭ニ。お"たたしい数のノズルがすごい。

▲編体編編にも2門の主砲を持つ。黄色の円型状の部分は　メガ粒子砲が内蔵されている

▶これは 豊野利編氏作による、ハンダイ1　2400スケール・アーガマ改造のプロップ。Photo STORY編第　地球から打ち上げられるシーン等で登場している。

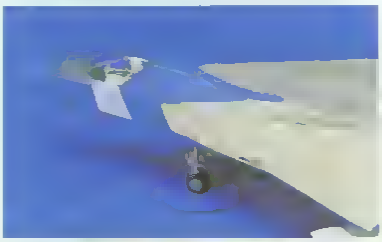
FEDERAL FORCE/
WAVE RIDER TYPE CORE-FIGHTER VARIATION

FF-08WR WIVERN

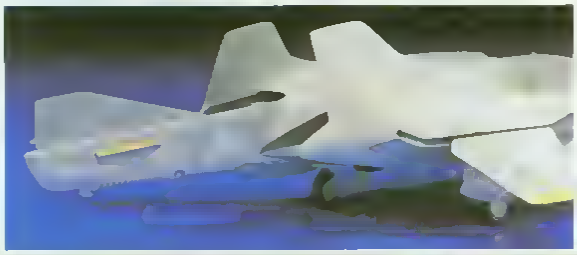
1/72scale Full scratch build
Modeling by Toshiaki HOSHINO

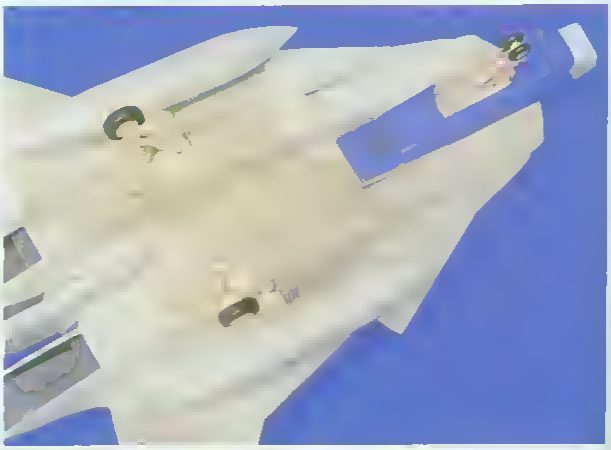
有翼の全領域戦闘機で航空翼の延長上 [illegible] 方MBAC風きを [illegible] ル！スタビレーターを持つのが大きな特徴 [illegible] FF [illegible] 08GB "Gコア [illegible] コクピット部りを流用している。正面から見てV字型 [illegible] ェイブ！ライター タイプの機体で ZplusのWRモードやガンダムMk [illegible] ファイング アーマーに似た特性を持つ [illegible] WRモードに変形するMSの [illegible] TMS用機動機としても使用され 通常巡航行時は主翼端の可動部は後退させ [illegible] ルタ用の [illegible] 角 [illegible] なる。変装は配備状況によ [illegible] で様々な物があるが そのほとんどが機首廻り [illegible] 関して [illegible] コア ファイター同機のブルーをベイントしている。写真の機体は フェ [illegible] ス！スプリンターを施したタイプ

Photo STORY撮影 R&Rが撮るウェイ [illegible] ライター風きコア ファイ [illegible] ハ [illegible] エーション。航空機的ディテールを無理なく納せるスケールとして1/72を [illegible] し 1/100ガンキャノンのコア ファイター機首をケーン [illegible] バルサ原型～プラ板ヒートプレスにて製作。脚類は取り外し可能 そして何と [illegible] ってもポイントはその完璧なまでのスンポリ等のディテール。フェ [illegible] ス！スプリ [illegible] ター独特のマスキングも [illegible] で [illegible]



◀Gコアと同じ機首 [illegible] キャノピーは透明パー [illegible] コクピットにはちゃんとR&Rが乗っている！
▶前脚 主脚共に 収納構造も含めてリアルな仕上がり。ウェザリングもそれに沿っ
▼テール スタビレーターにはアレスティング フックが確認 [illegible] 黄色 [illegible] は編隊灯





FEDERAL FORCE/
PRODUCTION TYPE MS

MSA-007 NERO

1 144 scale Full scratch build
Modeling by Takshiro SAITOH

ネロはι(イオタ)ガンダム（Sガンダム）の下半身　λ（ラムダ）ガンダムの上半身の設計を合わせた　比較的高級な量産機である。故に　今までのGM系量産機に見られない　Sガンダムと共通なスレンダーなシルエットを持つ。α任務部隊ではサラミス改級に9機づつ　ペガサスIIIに3機　計39機が配備されているが　これは特殊任務級　建造されたケースと言える。オプションパーツも多数用意されており　月面降下（ランディング・ディバイス）装備を施せば　自力降下も可能である。

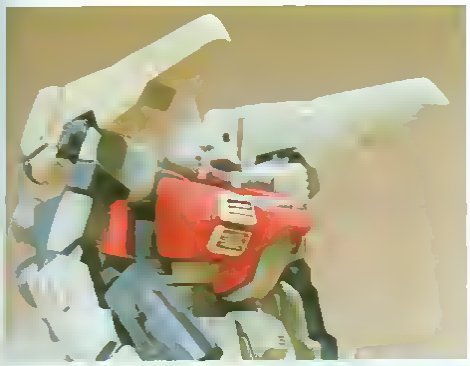
モデルは一部Sガンダムのキャストパーツをゲージとして利用したスクラチ　ビルト。その他　作業の単純化を計る為にネモなどを芯にしている。カラーリングは　マイアミ・ブルー（俗に言うレイトン・グリーン）とウォーム・グレー系の塗り分けで　量産感らしさを強調。

▼バック　バック上部にはランディング・ディバイス用の大型ブロ[illegible]を装備している。[illegible]

FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
TRAINER TYPE MS

MSA-007T NERO "Trainer TYPE"

1/144 Scale Full scratch build
Modelling by Takahiro SAITOH



▲両肩にムーバブル・フレーム接続されたバインダーは、この角度で固定する事によりバックパックのノズルと飛行ベクトルを合わせて使用できる。

ペガサスIIIに搭載可能なMSとして編成されている「α」7機で、その内訳はSガンダム×1、Zplus×2、FAZZ×3、そして残るのがこのトレーナー仕様のネロである。用途を限定した呼び方ではあるが、要するに両肩にムーバブルフレーム接続のバインダーを装着した戦闘機動仕様と言えるであろう。バインダーは柔軟な作動版としてAMBACを行ない、又、推進機も内蔵する。唯一の追加武装としては、頭部にSガンダムと同型の60mmバルカン×2門が追加されている。一般型のネロがマイアミ・ブルーとグレーの塗り分けなのに対し、このトレーナー仕様は鮮やかな蛍光オレンジとグレーに塗り分けられているのが特徴。指揮者は、ストール・マニングス大尉。

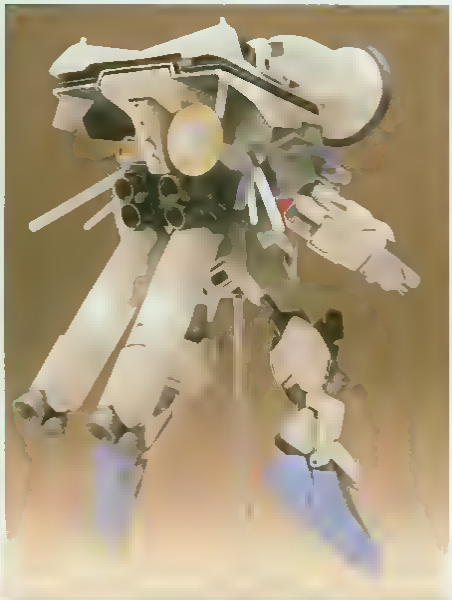
左ページの一般型ネロをリメイクUPしたトレーナー仕様。両肩ブロック、両肩のバインダー、頭部バルカンを追加工作。カラーリングはF-18ホーネット戦闘機をイメージした蛍光オレンジ。

FEDERAL FORCE
EARLY WARNING AND CONTROL MS

MSA-007E EWAC-NERO

1/220 scale Full scratch build
Modeling by Toshiaki HYAKUTAKE

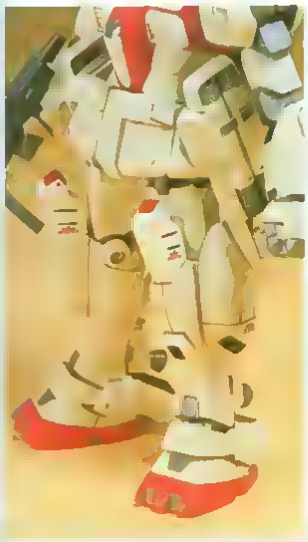
[illegible]ある。[illegible]スイーパ[illegible]低震度[illegible]で[illegible]マー索敵を[illegible]同粒子の影響を受け[illegible]ザー通信を利用し母艦のCICコンバ[illegible]インフォメーション・センタ[illegible]とのリルタイム通信を可能としている。又、無線による通信が不可能な場合は背面のデータ[illegible]トに情報を記録して打ち出す。RPV（無人探索機）や山賊[illegible]カメラ[illegible]セ[illegible]トされ[illegible]属性を持つある[illegible]根幹の[illegible]



FEDERAL FORCE/
MASS PRODUCTION TYPE MS

RGM-86R NOUVEL GM-III

From a BANDAI 1/144 scale kit GM-II based
Modeling by Toshiaki HOSHINO



▼[illegible]

NEO ZION/
PRODUCTION TYPE TRANSFORMABLE MS

AMX-007(MMT-3) GAZA-E

1/144 scale Full scratch build
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA

旧大戦から7年後、小惑星に逃げ込んだジオン公国軍残党は"アクシズ"として再びその姿を現した。アクシズが実画版TMSとして開発を続けたガザ・シリーズがトランスフォーム機構をテーマに開発されてきた理由は、主に運動面であったのに対し、このE型は航続距離問題も考慮に入れてある事に注目したい。MSモードから変形後は他のMSのSFS（サブ・フライト・システム）としての使用も可能。同時に装着した大型バインダーには、メガ・カノン及びフェボン・ユニットを装備して

◀SFSモードを考慮に入れた場合、ガザ平特有のナックルバスターは装着されず、通常型のバズーカを携帯する。右肩にはレトームを装備している。

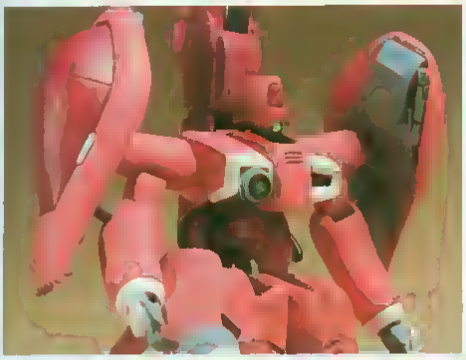
作業、人力面においても秀れる。が、反面1機あたりの生産コストはC型の2倍強というのが、ネックとなっている。

ズサ＋ガザ的なフォルムを持つガザEは、その通りズサとガザCのキットをベースに製作。パーツ精度を高める為の手段としては、オーソドックスなフルスクラッチ手法である。カラーリングはコーラル・ピンクとマルーンで、アクセント・カラーにはグロス・ホワイトを用いている。

NEO ZION／SIMPLICITY MASS PRODUCTION TYPE
TRANSFORMABLE MS

AMX-003(MMT-1) GAZA-C

1/220 scale Full scratch build
Modeling by Masahiro ANDOH(MA model) Kazuhiro AKABA(MS model)



旧ジオン公国軍のMSとは全く異なる概念から生まれた、アクシズ技術陣独自の設計・開発による大量生産機。そのコンセプトはあくまでも支援用兵器でありTMSとは名ばかりの感が強い。常に編隊を組み"MS"と言うよりは可変自走砲と呼ぶに近いであろう。グワダン級戦艦に推定30機以上が搭載されており　そのコーラル・ピンクの機影が宇宙一面に広がる様は、一種異様な光景と言えよう。

ガザC・MA形態は　安彦氏によるフルスクラッチ。元の設計画よりもメリハリやユニット構成をイメージUPさせた、センチネル感覚定による工作に注意したい。同MS形態は　先に完成していたMA形態の作品をトランスフォームさせた　といった仕上がりを狙っている。

NEO ZION/
SPACE HEAVY BATTLE SHIP

GWA-LEY

MASTER MODEL/1 2200 scale Full scratch build "GWA-DANN"
Modeling by Yosuke SHIMIZU (Special Thanks)
Remodeling by Bond NEJIGASHIRA

NEO ZION/
SPACE CRUISER

MUSAI

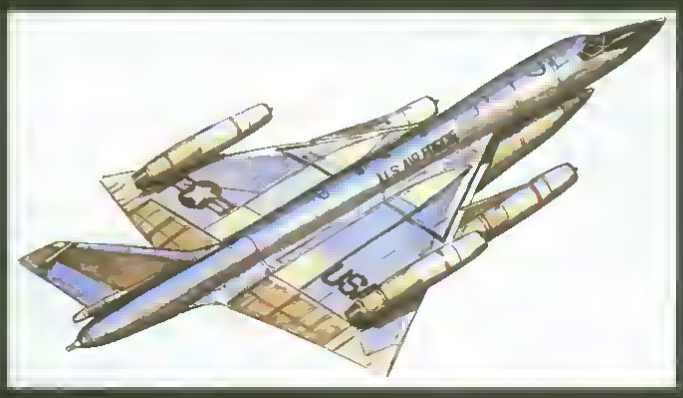
From a BANDAI 1 1200 scale kit based
Modeling by Bond NEJIGASHIRA with Masahiko ASANO

ジオン最初の[illegible]艦となっ[illegible]ンと同級艦。超大型戦艦"グワレイ"。旧ジオン公国軍のグワジン級戦艦はMSカタパルトとデッキが無い事が弱点であった為、グワダン級では3基も備えている。下部の1基はターレット式のMSランチャーとし、MSを270°任意の方向に射出出来るのが大きな特徴。大口径の艦こそ持たないものの、そのMS電磁能力でそれを補っている。グワレイ艦隊指揮官は旧大佐生え抜きの[illegible]ワニング提督。

ムサイ級巡洋艦は、ルウム戦役当時から[illegible]ン公国軍が使用している艦で、多少の改装が[illegible]されている。ジオン共和国軍所有B型邦（ケターンズ）捕獲の"ムサイ(改)級"とは、当然なからその仕様を異にする。

グワレイは、かつてMG誌上で清水氏が製作したグワダンを改装した物。ディテール、カラーリングが変更されている。ムサイ級は、あさのクンが高2（ノーフ年前!!）の時、作りかけた2隻搭タイプをギ[illegible]ト氏が完成させた。

▲機体上面に装備されたMSランチャー。270°任意の角度にガザC等のMSを射出する。

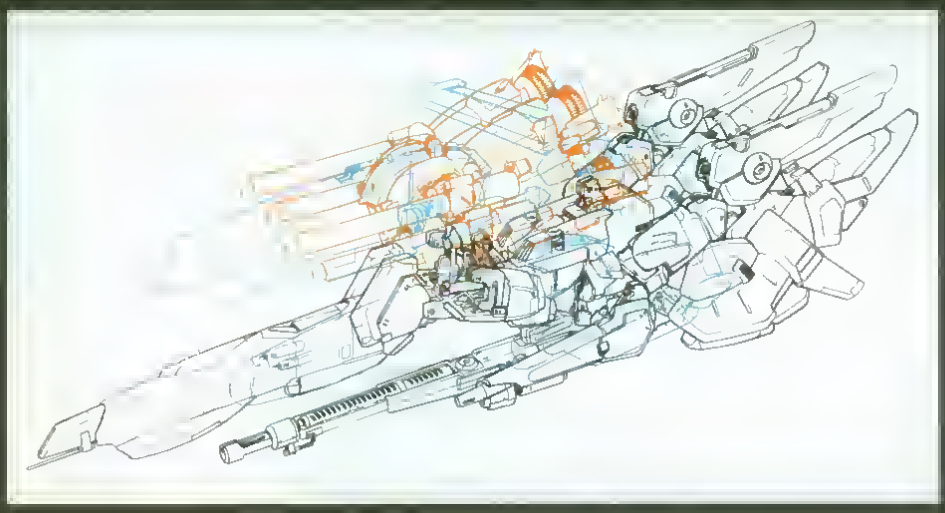


"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"

GUNDAM SENTINEL 2D ART SPACE

ALL DESIGN, ILLUSTRATION, and EXPLANATION／HAJIME KATOKI

オール・デザイン、イラストレーション&解説／かとき はじめ



■"デサイナーズ・グラフィックス・シリーズ"とは？

センチネル シリーズのイメージ・コンセプション・キャラクター化には、モデルグラフィックス誌上で展開された、かとき はじめ氏によるグラフィックス。センチネルMS群のバック・ボーン部分や、イマジネーションを拡大した要素、そして機体概念などを、「形」にとらわれず様々な2D手法で表現したシリーズです。これまでのアニメーション・メカニックスの様に、概念不在のフォルム優先メカや、[illegible]SF的表現、そしてディテール・ワークなど、あろうかでもそれが間違提起するようなっなかった箇所を、重点的に盛り下げています。メカニックス・キャラクター群に、概念としての"正解"を見事盛り込んだこの2Dグラフィックス群は、3Dビルダーにも多大な情報量と影響を及ぼす筈です。

"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"
Number 1

REAL"Ex-S"

TRANSFORMABLE MOBILESUIT
"ELTRAORDINARY-SUPERIOR GUNDAM"~"S-CRUISER MODE"

"Ex-S"ガンダムの真意

■Sクルーザーと、Ex-Sガンダムの[illegible]

[illegible]

■増・強化パーツの[illegible]と[illegible]

[illegible]

■Sクルーザー[illegible]の、Ex-Sモードとは?

[illegible]

Ex-S GUNDAM"
Color Marker
and Water Colors on Paper
40.0CM×29.3CM
1988 by Hajime Katoki

■MSA-0011[Ext]"Ex-S"GUNDAM

[illegible]

While others get older, Zplus "D" gets better

gahime Electronics development teams continue to improve the Zplus keeping the best of what they have, adding the the best of what is new. They are demonstrating that the Zplus is not only superior in the air defense, rapid deployment and high-value-interdiction tactical MS mission of the KARABA air power.

"DESIGNER'S GRAPICS SERIES"
Number 3

Zplusショート・イラストレイテッド・コミックス

闘う翼・地球圏の抑止力

作画・解説／かときはじめ

All Illustrated and explanation by Hajime KATOKI

例えばZplusの初出は前々冒険『PROJECT Z』('95年2月発行)なので、かなり長寿なMSと言えるだろう。このスペースではZplusをウェイブ・ライダーに乗って振り下げるが、私も随分とZplusを描いて来た為、イメージがかなり進化してきている。ページ構成としては、洋書風と言うか、メーカーのPRパンフレット風にしてみた。タイトルは"初出は古いが、今のMSと比べても遜色なし"という意気込みを表わす。これは、アナハイム・エレクトロニクスの主張であり、我々SUPER UNITの主張である訳である。

模型情報では、スケール的に不可能なアングルやディフォルメーションを使って、以前からやりたかった航空機的表現を試みてみた。やはり、Zplusという機体は"エア・クラフト"だと思っている。

The conerd function to ollevi-ate oreodynomically induced airfrome stresses, offect pilot effectiveness during o lengthy low oltitude sorty

This view of the helmet shown on right is pilot of Zplus, who sits in the rentorseot in the cockpit. Background oircraft is one of the core-fighter series os choser.

Zplusは、そもそもカラバが生産したものだという設定でスタートした。が、センチネル・スタートにあたって、ペガサスIIIに積んであったのを見るに、エゥーゴが敗戦直後、連邦軍はC型をある程度採用している様だ。それ迄のA型（大気圏内仕様機）の背中は、スタビレーターとウィング・バインダーが付いているだけだったが、C型ではパック・パックが追加され全体に洗練された。しかもビーム・スマートガンを装置するので、完璧のZplusとか、とも思えたが、そのウェイブ・ライダー形態は、大変勇ましそうなものの大気中を不得手としそうなデザインとなってしまった。と、いうのはレドームの空力振動と、なによりも沿の長いビーム・スマートガンの為に、重心が空力中心より前分前方へ行ってしまった為だ。"突出した機能を持ったメカニクスは、他の何かを犠牲にしている"というのが技術鉄則事実だ。

そこで今回は、C型のパワーと、A型以上の機動性を持ったD型を提案したい。やはりZplusには宇宙でこそ本領を発揮してほしいのだ。上の文中の"アナハイム・エレクトロニクスの開発チームは、常に戦闘の効力を続ける"とは、そういった思いを表わしている。

ピッチング（上下動）とヨーイング（左右動）をコント・ロールする為、機首のフィンを強化。スタビレーターにもバーチカル・フィンを加え、パック・パックはファン・ジェット・タイプにしたのでインテークが付いた。

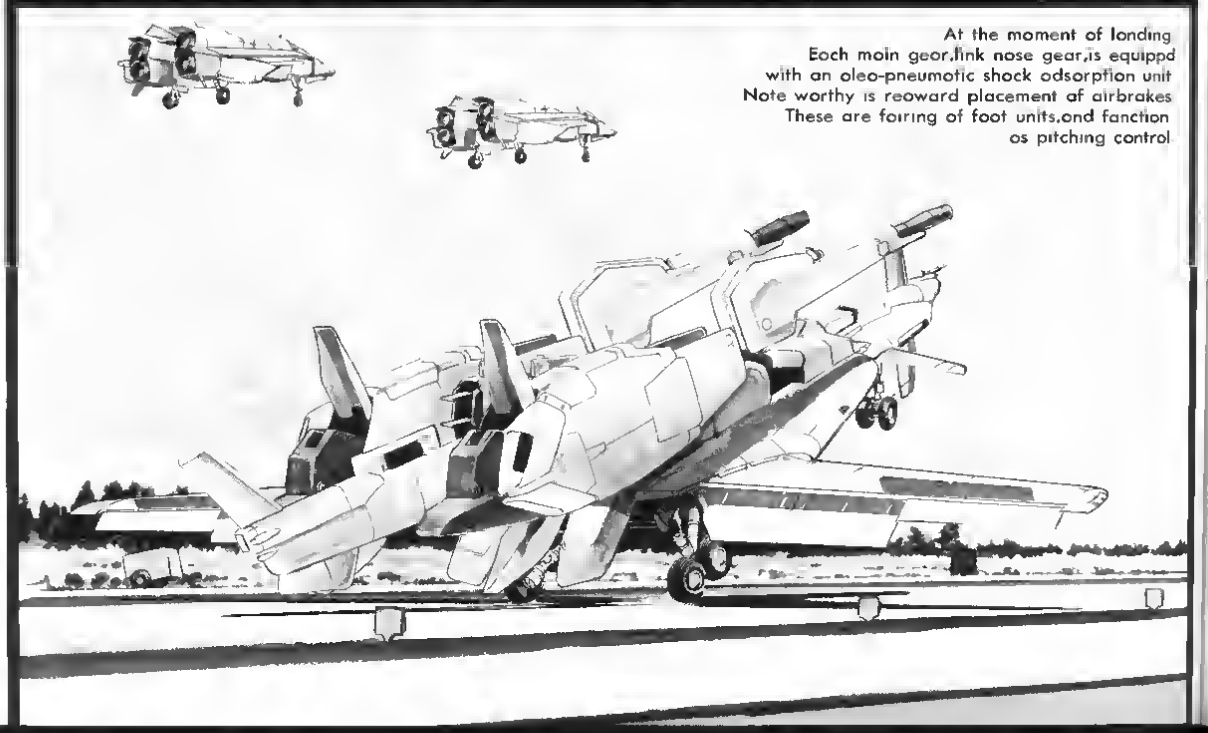
一緒に飛んでいるのはコン・ファイター・バリエーションの一種で、Zplusのチェイサー役をしてる。二宮氏がコア・ファ

The main gear extend while working through some complex extent in geometries

Nose gear assembly is extended forward by hydraulic actuator from rearward well.

The MSZ-006 D is in landing configuration

Visivble are the extended landing eadge slots,the extended flaps,and the landing gear High lift devices and variable-sweep wings make the Zplus fairly dacile at low speed



At the moment of landing
Each main gear,link nose gear,is equippd with an oleo-pneumatic shock adsorption unit
Note worthy is reaward placement of airbrakes
These are fairing of foot units,and fanction as pitching control

イターを見事なエア・モデル的アレンジで仕上げており、これに大いに触発された。実際、連邦軍にはティンコットや、セイバー・フィッシュなどの、コア・ファイター系航空機が編成されているのではなかろうか。

脚をシールドへ移そう。ウェイブ・ライダーの機首がシールドなのは、このデザイン上の宿命だが精密な電子機器の詰まった機首を脚にする設定は、無理がある。C型では機首をスマートガンにしてしまうことで難を逃れたが、これはやはり飛行用サブ・ユニットと解釈した方が自然だと思うがどう思おうか。

ところで、このシールド上にF-16みたいなエア・インテークがあるが、これは試作MS、機体が人型を作ったとき付けた物だ。大変面白いアイディアなので、そのままD型に生かさせてもらった。ここにはサポート用のジェット・エンジンが入ることになる訳だ。彼の機にベクタード・ノズルにすれば、STOL性にも一役買えるというものだ。蛇足だが、米陸軍のATF(先進制航術戦闘機)やB-2(次期戦略爆撃機)もこの手のヘルタード・ノズルが付くらしい。

シールドは他に、降着装置を収納している。こうするとW用補器としての役割が強調されるだろう。

主脚は、中央胴体(シールド)から5メートル長胴。これもF-16型(F-3などもそうだが)Zplusは機体が重いのでタイヤ数がダブルに。脚のまわりのイメージは、アビエーショングラフィックスのF-1が参考になりそうだ。脚脚はオーソドックスなタイプが良かろう。

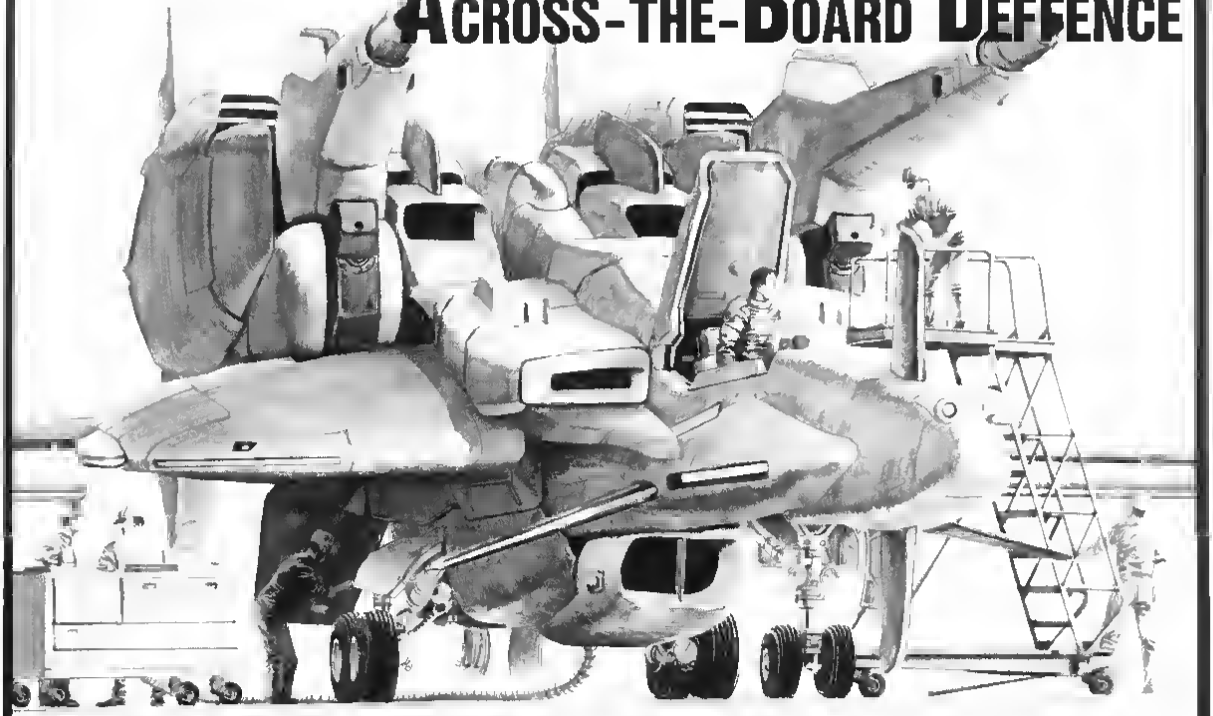
アニメ飛行機の降着装置は大抵でんぐり

The pirot is diffened of cocpit hatch.
It is made of gundalium-γ composit.
It has a periscope,on the top.
The of the hatch is a part of cockpit monitor pannel.

MSZ-006 D Zplus

Length: 72,8 ft
Wing span : 71,6 ft
Weight empty : 41,374ib
Max.takeoff weight : 48,235ib
Weapons capabilites: rapid-fire Vulcan 50mms,free-fall and guided bombs beam cannons,beam smeat-gun, ardnance dispensers.

ANAHEIM ELECTRONICS SUPPLYING THE TECHNOLOGY FOR A STORONGER ACROSS-THE-BOARD DEFFENCE



ANAHEIM ELECTRONICS

THE PAYOFF IS PERFORMANCE

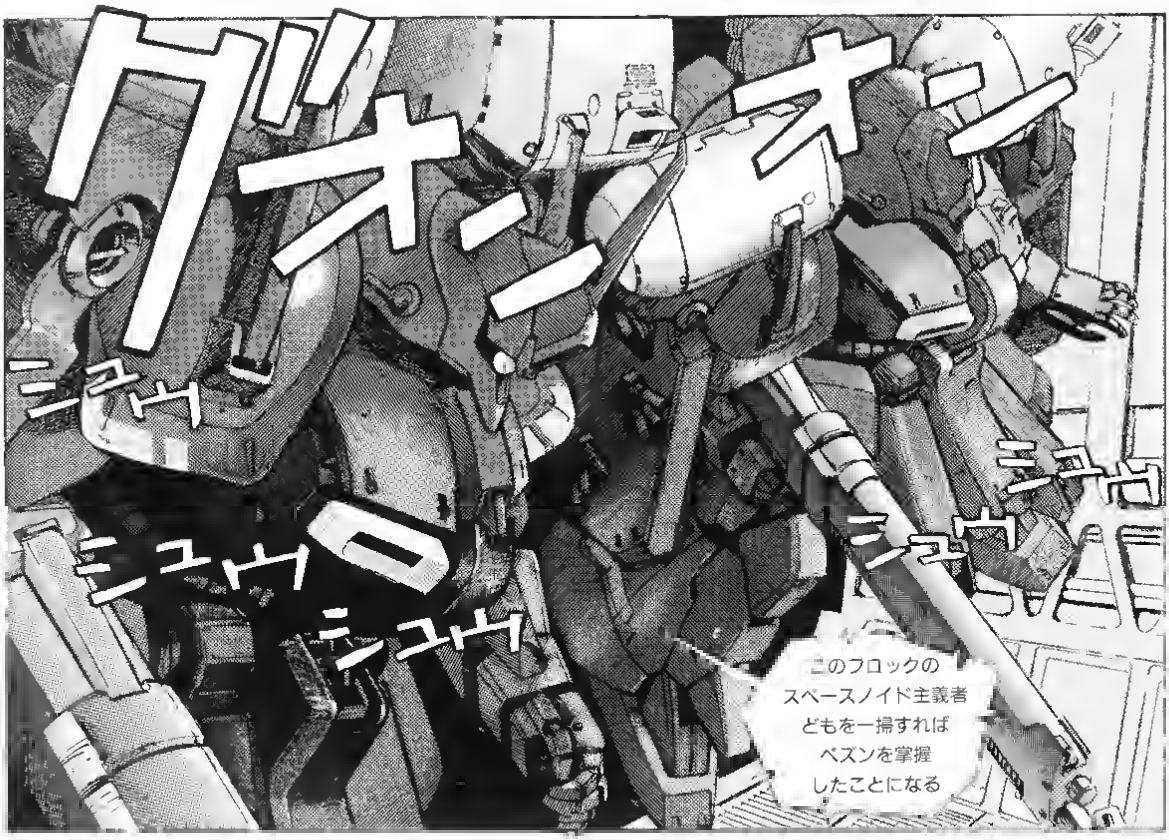
だ。強度的に低しげなものは論外としても、非常に気になるのは、主脚の取付位置が後ろすぎるものが多いことだ。あんまり主脚が後ろ過ぎると、離陸の機首上げがスムーズに行かないとか、着陸の衝撃を主脚で受け止めきれず、下手すれば、胴体がポッキリといきかねない。

着陸姿勢は、主脚を最大に開いて　脚前縁スラット、後縁のフラップを共にダウン。迎角を大きくとって、揚力を維持しつつ減速。飛行機の減速といえばエア・ブレーキだが、エア・ブレーキは、あまり小さいとMSの様に質量の大きな機体のブレーキングには不充分だ。Zplusは足のフェアリングと、テール・スカートを起こしてエア・ブレーキにする。もともと可動部たし、位置も大きさも丁度良くていい。

飛行機ファンの人にはあたり前だけど、ガンダム・ファンの読者には高校生以下の方が多いので、なるべく分かりやすい事を書いてみた。最近、読者からの御手紙を拝見すると、考古っぽい意見が多くて嬉しいが、ちょっと困るのは、ひたすら矛盾を突つき回るような意見だ。もともとセンチネルは　ガンダムという画を盛りいる立場だから、元のガンダムに関する問題は、指摘されても直ってしまう。

ウソと知りつつ、ガジェットなメカを相に、思索的で実践的な知的遊戯を楽しもうという精神で、読者の皆さと一緒にガンダム・メカで遊んでいきたいと思う。意見等あったらお聞かせ下さい。

（'80年8月脱稿）



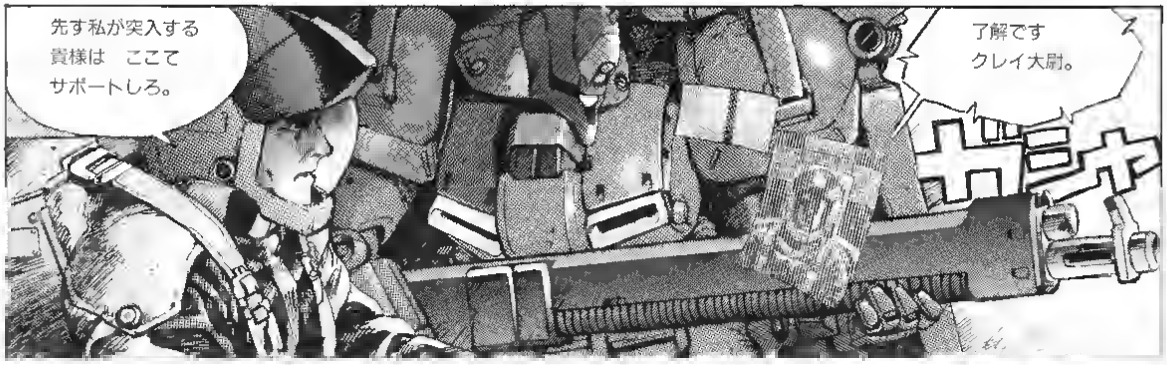
"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES" Number 3

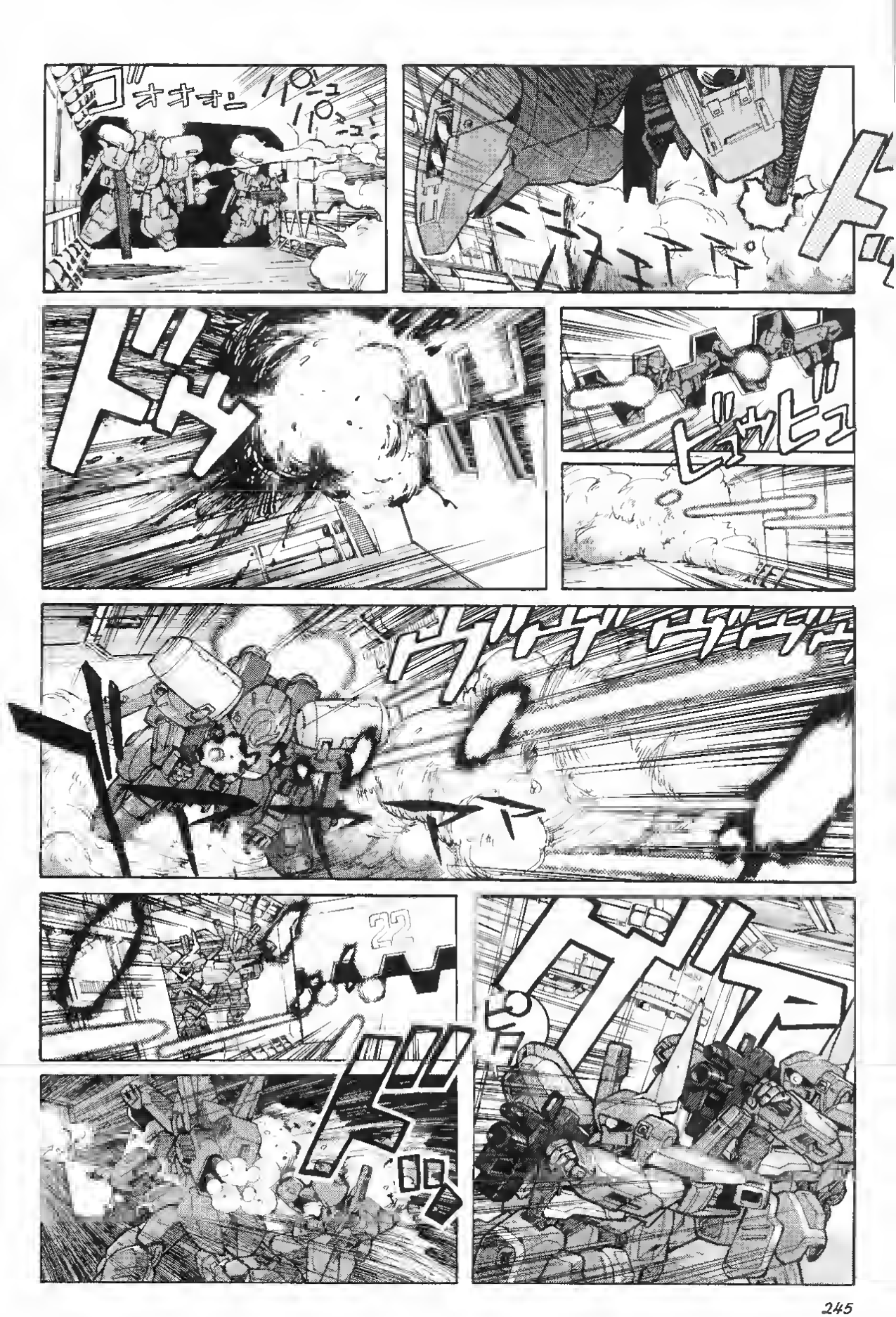
XEKU-EIN'S COMIC

かとき はじめ (KATOKI)

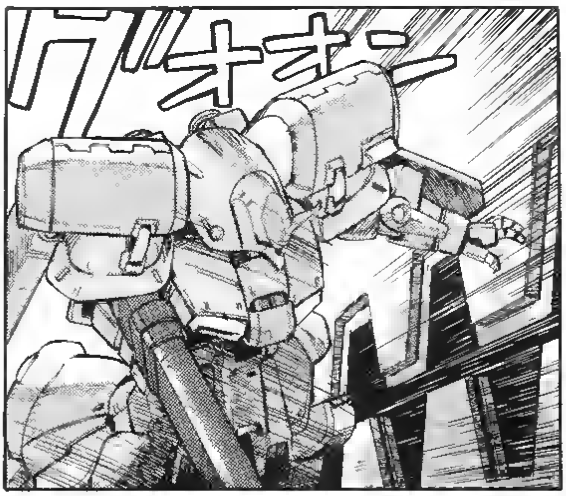
"The day before"

"ニューティサイズ"、結成前夜　。

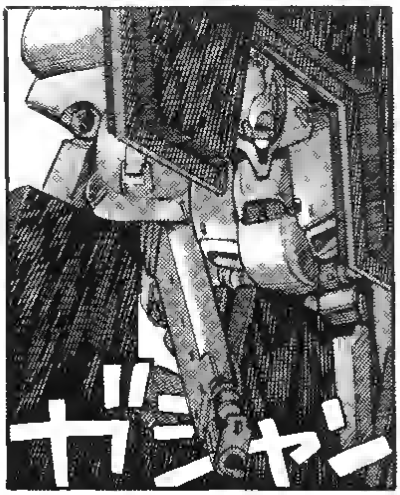


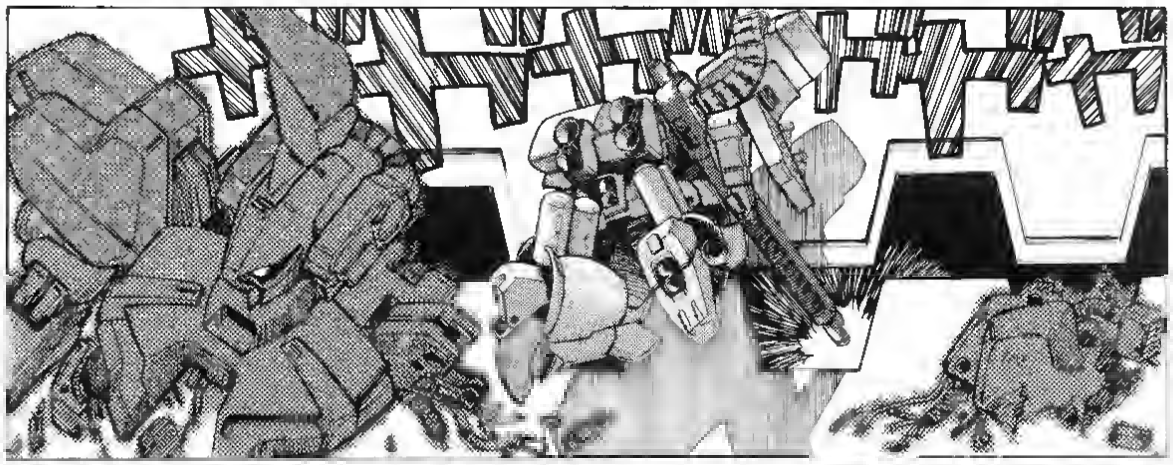

オオオ
ヒュ
ヒュ
ド
ドド
ヒュ
ヒュ
ガガ
ガガ
22
ドド
ドド
ピ


!!
ピッ ピッ
ドドン
大尉!!
ドドッ
ビリ
ビリ
ビリ
……………
ビリ
ビリ
カチッ
ドドドドドド
ドドド
グオオオオ…
ドドカ


ゲオオー

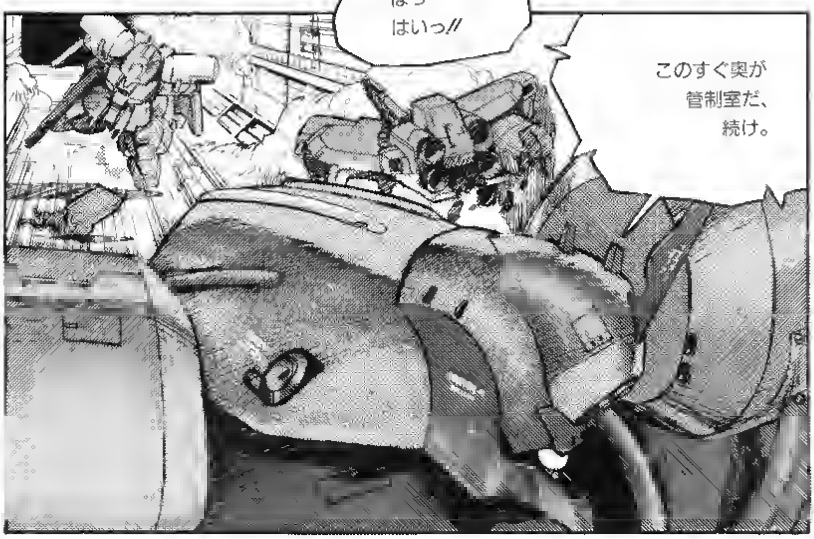

グッ!


ガシャン




!!・・・・・


ピッ!
ジョッシュ、
前へ!!


はっ
はいっ!!
このすぐ奥が
管制室だ、
続け。

とどめは
必ず刺せよ。

!?

ハーサムは
後部ラッチに
バズーカを
持っていた。

!!

手心を加えれば
おまえが
死ぬ。

ピコ ピコ ピコ ピコ ピコ ピコ ピコ

た、大尉
攻撃中止信号です。

こちらでも
受信した。

ピッ

ようトッシュ、
派手にやった
ようだな。

連中は
降伏したぞ。

レーザー通信が
つながったところをみると、
そのようだな。

武装解除させ
内火艇で
運行してくれ

了解だ
コッド、以上。

この90分後、地球連邦軍
参謀本部に対し、ペズンは
エゥーゴ主導の地球連邦政府には
恭順せずとの通信が送られた。
後に　ペズン事件　と呼ばれる
一連の戦闘前夜の事である。

原案協力：高橋 昌也

SCENE OF SENTINEL

Illustration by Hajime KATOKI

[illegible]でPhoto STORY連載中 [illegible]しても（写真に）[illegible]れな[illegible]トを作っても所詮オモチャ [illegible]しかならないマスト[illegible]と白黒ページを有効に生かす為の手段として そして[illegible]ち易ない魅力を利用する為 Photo STORYさ[illegible]絵としてのカ[illegible]さをほしめ[illegible]こ[illegible]そのイラストレーション その写実的なタッチと[illegible]さし絵としての[illegible]なまでの緻密な[illegible]は 写真と[illegible]る側面ではそれ 上の情報量を有す[illegible]点を [illegible]

Mono-tone Marker on paper 25.6CM×36.3CM 1987 AUGASTA

■ペズン・ドック内のゼク・アイン

[illegible]戦闘を終えて ペズンの基地ブロック[illegible]帰還したトッシュ クレイと[illegible]ーの第3機兵装セ[illegible]ピット ハッチをオープンさせ[illegible]警備員が[illegible]重量空間の中を駆け[illegible]（第1章 ペズンの[illegible]

Mono-tone Marker on paper 29.0×41.9CM 1987 OCTOBER

■Sガンダム・コクピットから見るZplus

[illegible]st[illegible]に[illegible]され ニューティサイズのS[illegible]（[illegible]を叩くべく出撃する（主 MG[illegible]時[illegible]イノー艦隊への一撃離脱作戦）R&R[illegible]ゾム。随伴機として発艦し[illegible]クス&ノクマンのZplus[illegible]トガン装備型）[illegible]右に従え 漆黒の宇宙[illegible]を[illegible]が飛ぶ。[illegible]3章 S[illegible]出撃[illegible]

Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1987 NOVEMBER

■ペガサスⅢ・ブリッジ内

「前降下作戦を実行するα任務部隊。ラノ
ティング ティハイス装備のネロ隊が出撃した後 すでにニューティサイズ側にエイノー
艦隊が合流 そして待ち伏せしていたのを知る。ブレイブ コット乗るMk Vがネロ隊を
一掃にして閃光に変え始めた瞬間 全軍を戦
故の通信封止が裏目に出たα任務部隊 ペガ
サスⅢブリッジ内の顔は蒼ざめる 。
(第5章 月面の夢 より)

Mono-tone Marker on paper 29.0CM×41.9CM 1987 DECEMBER

■Mk Vと交戦状態に入るFAZZ隊

「驚異的なまでの強さを見せるブレイブ コ
ト+ガンダムMk Vの組み合わせ。有線式
サイコミュ兵器"インコム"に手が出ない
ネロ隊は ンーク ノプト以下3名のFAZZ
隊に Mk V迎撃を命
備えたクノプト グ ノムー
AZZは ミサイル攻撃を張る
(第7章 イークル×フォール」

Mono-tone Marker on paper 29.0CM×41.9CM 1988 FEBUARY

■カイザー・バインフィールトと会見するトッシュ・クレイ

ゼク・ソウ　ィーで月面降下をしたトッシュ　トと会見する。トームの大きな窓のあ
ゼク・クレイ（主　MS誘導員時は　ゼク・アイ　エアーズ市民室のGMⅢとハイ　ー
　　エアーズ市の中央政庁トーム　て　撃準備を整える。
　　ース市市長／ガイザー　バインフィール　（第8章　エアーズの攻防　より）

Mono-tone Marker on paper 29.0CM×41.9CM 1988 MARCH

■マス・ドライバーを使用するニューティサイズ

　アーズ市効外に位置する　旧式のマス　見た時　ニューティサイズは目面を後こさ
ライバーを占拠し　ここから残存MSを射　へくマス　トライバーを目指す。この直後
　ハイロットは供設されたシャトル発射基　第3勢力　ネオ　ノオ／”カ　その姿を現わす。
ら宇宙へ逃げる。エアーズ攻防戦に明暗カ　（第5章　マス　トライバー　より）

Voice Of Participant

縦軸構造のガンダム世界から——

ガンダム・センチネル質疑応答及び意見・感想セレクション

月刊モデルグラフィックス誌に毎月寄せられる、『ガンダム・センチネル』に対する質問、疑問、そして意見や感想、イラストレーション。これらをピック・アップして構成されるファン参加コーナーから、別冊用に特別にセレクトしてみたい。スタッフ側（送り手）とユーザー（受け手）との、メディアを介した縦軸構造の中で行われるキャッチ・ボールから、また何かが「生まれて」来る筈だと期待して——。

MS"GIRL"COLLECTION 1
"Zplus CI GIRL"
Zplus CI GIRL
Mono-tone Marker on paper
29.5CM×24.3CM
1988 by Mika AKITAKA

Q ひとつ知りたいのは「月面都市連合」構想ではグラナダ、ノンマン等のエゥーコ系都市への対処をどうする考えなのだろうか。

北海道／登明　左（19）

A ます、月面都市はエゥーゴにもティターンズにも味方していません。（たかが自治都市なんだけれども。）基本的に彼等の考えは「強い者に味方する」又は、「自分達に有利に味方する」というもので、これはアニメーションの方でも描かれていたはずです。クラナダのエゥーコの件は治安維持部隊とみなしています。

（吉也）

「88年2月号」

Q 幼い質問ですが、なぜセンチネルに出てくるカンダム・タイプは、Zカンダムの顔なの？やっぱりRX-78やVカンダムみたいなカンダム顔の方が程好きだ！

千葉県　近藤由彦（17）

A 超深い理由はありませんが、Sカンダムは006系に近いMSです。コア・ファイター続作（FXA-07GBと08GB）からもわかるように、010系とはおそらく、開発プロジェクト・チームが異なる訳で、故に006系チームによるカンダム系MSは、Z顔なんでしょう。同じコア・ブロック・システムを採用していてもZZはRX-78の進化系なんでしょうね、顔にしても。

（あさの）

「88年10月号」

Q FxSカンダムのIフィールド発生器はセンチネルだけの超兵器だと思うんですけど？

秋田県／石郷岡　誠（19）

A Iフィールド発生器は田作のしク・サム等に搭載されていた兵器だし、技術的にも「超」が付く程でも無いと思って設定しました。センチネル・オリジナル兵器としてはむしろリフレクター・インコムが掲げられますが、これもこれまのカンダム兵器をアレンジしただけですし、サイコ・カンダムMk IIのリフレクター・ビットに比べれば大したこと無いメカですからね。

（かとき）

「88年4月号」

Q EWCAネロってCICとリアル・タイム通信できるとあるけど、ミノフスキー粒子はどうしたの？

神奈川県／藤井靖士（　）

A 一応、一年戦争後のクラナダ条約でミノフスキー粒子の電波妨害を目的とした大量散布は禁止されているので、一年戦争の時より電波は通します。その上レーザー光線を利用した通信（これはミノフスキー粒子の影響を受けない）も発達しているのです。

（かとき）

■劇場版1作目のラスト前、キレン・リヒかあの有名な「シーク・レオン！」をやりますね、放送で。あれなどはレーザー通信ですよね、（連邦にも）受信させたいんですから。あと、同3作目『めくりあい宇宙』で、キレン／キリンア／トスルが、各々スム・シティ／クラナタ／ソロモンに居ながら3者会談するのもレーザー通信ですね。「これ以上の通信は危険」と、いっているのはミノフスキー粒子散布下でも連邦に傍受される危険があるからです。（あさの）

「88年3月号」

Q Zplusのシールトは標準型サ ・ユニットであり サブ・ ニットはシールトではないと聞いていましたが はっきりいって失敗だったと思います。Zplusは複雑な変形システムを重視した為に防禦力が他のMSより若干劣り 見た目にもきゃしゃなイメージのZplusにはシールトは絶対必要だと思うのですが。

奈良県／柳生洋和（16）

A ます MSにおけるシールト及び装甲という物に対しての機体開発時の概念の違いです。 メーションの描写の統一こそとれていませんが いわゆる「戦艦の1番クラス」などと形容されるビーム・ライフル等のビーム兵器。これの直撃を喰らえば たとえ重装甲のトムだろうがカンキャノンだろうが シールトの有無の関係無しに「一撃でOUT！」です。故に ハイロットを安心させる為だけのハンパなシールトでは、それこそテット・ウェイト化・機動力の低下を導きかねません。加えるならば 全てのMSかチャンバラを前提に開発されている訳ではありません。チャンバラも出来る 程度のMSも存在する訳です。 （あさの）

［'88年11月号］

Q Ex-Sガンダムの解説を読んでいてふと思ったんだけど、Iフィールド発生器は逆に使えばメカ粒子砲として使えるのではないでしょうか。（たってVガンダムのフィンファンネルたってビーム砲とビームバリアーの機能があったし）

福岡県／広田英二（18）

A ビーム・バリアーも、メカ粒子砲（いわゆるビーム砲）もIフィールド発生器で出来ているので原理的には同じですが 前者は指向性のあるメカ粒子を拡散させる物 後者はメカ粒子に指向性を与える物で、性質としては正反対です。例えるなら 盾も矛も鉄で出来ているという程度には同じだとは言えます フィン・ファンネルの様に盾と矛の機能を両方持たせるのは、かなりの技術進歩が必要でしょう （かとき）

［'88年11月号］

Q ショウの場合、「R&R」って、本名で呼ぶよりもいいにくいと思うんですけど。

北海道／㊐蒼 龍（18）

A "R"って音は、英語（といっか米語やね）では"アール"じゃなくて"アー"になるの "&"は文章上のみの表現だから "アー・アー"って呼んでるんだね きっと。"ロックンロール"って呼ぶ奴もいるかも。 （呂也）

［'88年6月号］

Q "ヘカサスIII"のネーミングについて。連邦のV作戦にはMSの運用が可能な宇宙戦艦の建造が含まれていたけれど 決してホワイトベース1隻だけが造られたのではない。WBと同時並行でヘカサスが造られており その後 サラブレットホワイトベースJr.など3隻 計5隻のホワイトベース級が存在します。ヘカサス級とよく呼ばれるのは 当初の予定ではヘカサスが1番になるはずだったからです。それにネェル・アーカマを忘れています。アーカマから数えて3番目といっわけでアーカマIIIならいいんですけどねェ。たいていにしてWBというよりは あのシルエットはどう見てもアーカマだと思うんですが。

「葉県／1藤英実（24）

A ヘカサスIIIの"III"はホワイトベースから直接数えて3番目 という意味では無いんです。その任務名から "ヘカサス"と命名された3番目の艦 という事なんです。例えば 米海軍の空母エンタープライスあたりを例に説明します。'40代に進水したのがエンタープライスIだとすれば '80年代に改装されたのがエンタープライスII、スペース・シャトルに命名されたのがエンタープライスIII。『スタートレック』のアレが エンタープライスVIなの訳です。そういう風に 時代を越えてつけられるネーミングなので これでもおかしくは無い筈です。あと付け加えるならば、ヘカサスIIIはネェル・アーカマよりも早く完成している設定です。アーカマ級2番艦 という事で そーですね アイリッシュ・タイプの戦艦とほぼ同時期開発でしょうね （あさの）

［'87年12月号］

Q シンチネル世界でのBGMのイメージなんてのはあるのでしょうか？ 個人的には劇場版3部作（1～めぐりあい）のBGM集の音楽が やっぱり良いと思うのですが。（Z以降はあまり好きで無いのです）

愛知県／福井隆夫（ ）

A 劇場版やTV版作のBGMは確かに良かった。クランシックにったらウィルトーク。でも 有名ポップスの7番の第4楽章に合わせたイメージ 勝手に頭の中に出来ています。 （かとき）

■やっぱりシェリー・コールトスミスにわざわざ新作を作らせるべきでしょう。主題歌は 邦楽だったらストリート・スライダース（"風のあと"。みたいなカンジのスロー）洋楽だったらクラフトワークか 又はピンクフロイト（"Ahother Break in the Wall part II"風）。挿入歌は 月麻巳子（ようこそ たな）でキマリだ〃（あいおい）

（あさの）

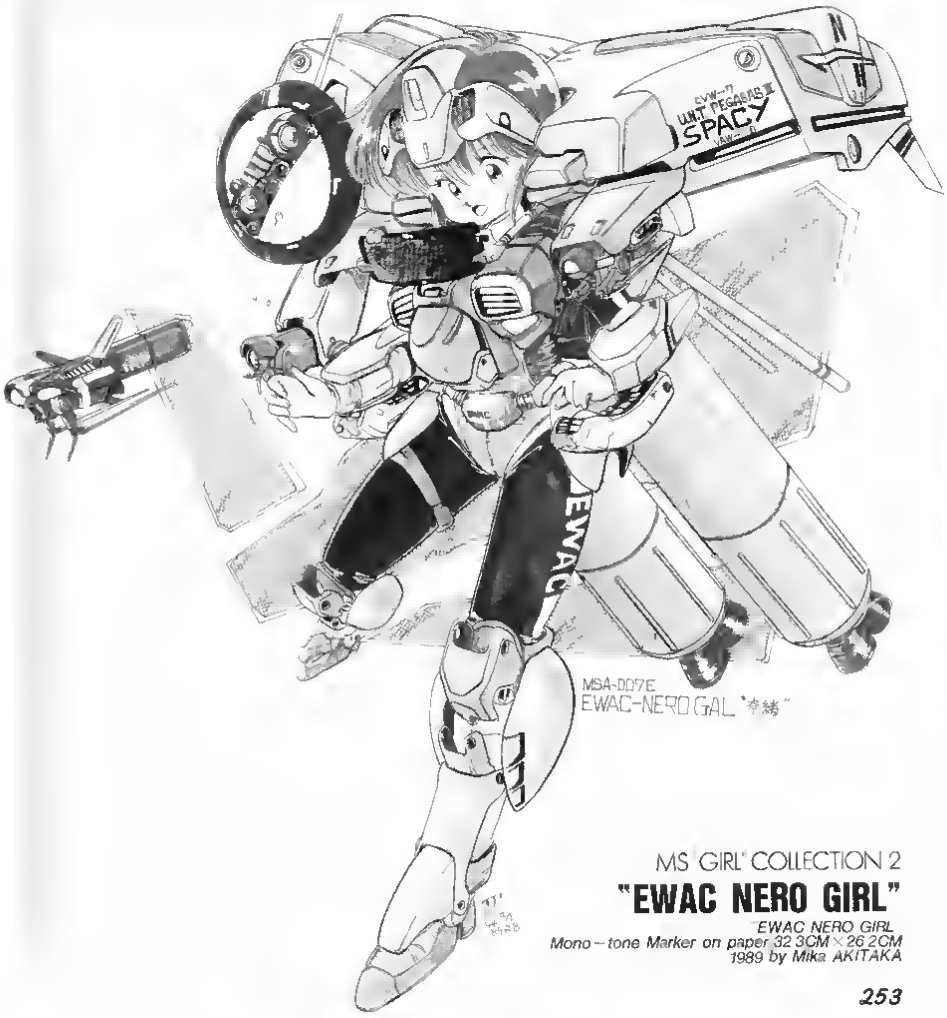
［'88年12月号］

Q あの MSスペック表のところにある"アホンモーター"って何ですか？

埼玉県／浅香降吉（18）

A 第1の回答としては 劇場番 連邦のシャア で製作者側が使い始めた用語で、これ迄ハーニアとかスラスターと言っていたものを こう呼ぶことにしたという事です。第2に 実際のアホンモーターについて述べるならば、人工衛星を 静止軌道に乗せる為に遠地点（楕円軌道で地球から最も遠い地点）で点火する固体ロケットの事です。MSのスラスターやハーニアの類は 遠地点で用いる訳でも 固体ロケットの事でも無いので この単語の用法は本来の意味を失っています。こういったことは良くあるので 与えられたモノを鵜呑みにしない方が良いでしょう。（かとき）

［'88年4月号］



MS GIRL COLLECTION 2
"EWAC NERO GIRL"
EWAC NERO GIRL
Mono-tone Marker on paper 32.3CM×26.2CM
1989 by Mika AKITAKA

MS GIRL COLLECTION 3

"BARZAM GIRL"

BARZAM GIRL"
Mono-tone Marker on paper 29.5CM×24.3CM
1988 by Mika AKITAKA

RMS-154 BARZAM GAL "MUTUMI"

Q セク・シリーズは　行きつ、ところまで行ってしまったりプ　シリースのかわりに開発されたはすてすか　セク・ツウァイの登場で　セク・シリーズも行きつくとこまで行った様な気がするのですか　。

若手県／堺沢和雄（17）

A 確かにその通りです。そういった意味で、セク・ツウァイっこいうのはある意味　失敗作なんに思います。MS単体としてのポテンシャルはともかくとして、それを駆使出来るパイロットは限定されて来るし　少なくとも汎用性を追求するシリースのMSとしては　問題は多々あります。たた　ここからえはもう少し考えてるんですけと、アイン→ツウァイの時点で改良及び追加されたパーツ群を基本設ととして　アインより

もパーツの長い小型汎用機をセク・シリーズは展開する　そういったアイディアがあります。たから一応　セク・トライってのは書米トかってるんですコンセプトたけは。　（あさの）

「'88年12月号」

Q 撮影の様子を記事にしてはとってしょうか。たぶんいいと思いますよ。

東京都　志村健司（18）

A 面白いけと　ちょっとその余裕はないし　PHOTOはそのプロセスより上がった画を純粋に楽しんでくれた方が我々はうれしいんですけと。　（かとき）

■ プロセスを教えると　結局それは同業者に教える事になる訳で　翌月から他誌に同じ様な写真が載る事になるので　正直な話困ります。HMたってEEGたって「ここまでは公開しても安心」ってトコしか教えないよね　シビアな話たけと。　（あさの）

「'88年1月号」

Q カナダ条約で　ミノフスキー粒子（以下M粒子）の動力以外の使用が禁止された→M粒子の動力としての使用とはミノフスキー・クラフトである。→宇宙ではMクラフトはしない。→宇宙でのM粒子は0に近い。→この条件はMSの存在を否定する。→しかし事はM弾頭を持っていたりする。→よってMSは無くなりはしない。→けれと7年間も、M粒子が無かったのたから　汎性能されとM粒子非対応型。といった前時代型ミサイル兵器が生産されてもおかしくないと思う。

兵庫県／用見　温（21）

A この世界では　建前上はMクラフトは存在しません（サイド・カンタムとかのMクラフト技術は連邦軍の封印情報です）。M粒子の動力使用は即　Mクラフトではありません。M粒子は　この世界に必要不可欠の核融合炉の反応部分の封じ込めに使われています。（サイハーコミックスの『STAMPEDE・ミノフスキー博士物語』を見てネ。）。M粒子の動力としての使用とはこの事です。尚　ビーム兵器に使用されているM粒子は黙認されているようです。（粒子の状態が異なる為。）さて　MSの存在意義について。現在の世界ではBC兵器の使用を禁止されているにも拘わらず、この兵器に対応する能力が戦車等に要求されている様に　M粒子の制限下であってもM粒子対応兵器は存在し続けると思われます。　（昌也）

「'88年4月号」

Q ガンダムの（キットの）頭のメットが別パーツになっているのは　それでMS少女を作れといっことでしょうか？

亀田郡／㊐サフラワー（17）

A ハンダイの設計担当・高橋さんに聞いて下さい，こーゆーのは。　（あさの）

「'89年2月号」

Q ひとくつまらない質問ですか　ふっちゃけた話　宇宙空間って暑いんですか？　寒いんですか？　すっと寒いと思っていたんですけと　かとき先生の「MSの冷却問題ムム」のコラムを読むと今一判んなくなるんですけと　。

愛知県／福井隆夫（21）

A おもしろい質問です。各方面のカンタム関係者各位の中でも，知らないで済ましている為に，その為の誤りがしばしば見受けられたりします。例えば『地球の衛星軌道上のMS』という『系』の温度収支を考えた場合　①MS自体の発熱（ジェネレーター，ビーム発生，関節の発熱etc.）②宇宙空間との熱伝導　③宇宙からの熱放射の3つの要素が考えられます。①は別コーナーを参照していたたくとして，②は宇宙空間の気温が問題になります。気温は1000℃以上ですが，密度が10^{-8}（kg／m³）以下なので熱量としては非常に小さい・つまり宇宙での『系』の温度に外部から大きな影響をうえるのは③。この場合太陽光からの放射なのです。つまりMSの温度は『日なた』か『日かけ』かに左右され　これによって±100～150℃くらいの環境になると考えてもらえは　いいと思います。お分かりいたたけたでしょうか？　（かとき）

「'89年4月号」

セ ンチネルのカンブラ（←変）は少数生産なんでしょうか？　いきつけの店にはいつも3個たけしかはいらないため　しかもホクとその一味かすへて買いしめるために

近くの病院に入院しているセンチネル・ファンの小学生はとでもこまっているそうです。(親はよろこんでいる。)少年たちよ　お兄さんたちカンフー・ブーム経験者はほしいカンブラを手に入れる為には手段を選はないのだ！わははははは　少年たちよゴメンナサイ。

群馬県／武井良篤（19）

すごいですね　キンハクしてて　これで私がその病院にSカンタムとか持ってっちゃっと　美談になって新聞とかに載ってしまう　とか。カミーユ美談。あ、スイマセン　（あさの）

［89年1月号］

Q　す～っと昔から不思議に思っていたんですけと　ビーム・サーベルもしくは　ビームの色が敵・味方でちがうのは　なにか特別の意味があるのでしょうか？

大阪府／林　浩牛（18）

A　これは敵・味方でビームの特性　うんぬん　というのでは無く　敵　味方を明確にしたかった為です。センチネルのコンセプトのひとつでもある「"色"を明確にしたい」というのは　これも含んでいます。基本的には連邦が青　ニューティサイスが赤（ピンク）です。"さよなら銀河鉄道999"での機械屋とハルチサンなども　この演出法を用いていましたよね　確か。　（あさの）

［'88年5月号］

Q　ZplusやGクルーサー等の飛行機型の場合　細かい姿勢制御を行う時　どっやって行うのでしょうか　AMBACはほとんど使えないし　スラスターたってあっちこっちにある訳でもないし　ほとんど直線方向動きしか出来ないし　一　なんでし！？

福岡県／石崎直　（18）

A　未来の宇宙戦闘機の姿勢制御の方法を予測するのは困難ですが　概念だけを追ってみましょう。重心を中心点にして　機の前後方向に伸ばした線をZ軸　上下をY軸　左右をX軸とすると　この3つの軸を中心とした3通りの回転のうち　少なくとも2つの回転が出来れば、機首を全方あらゆる方向に向けられる理屈になります。それぞれの回転の為には　中心から対称位置に正の向き　負の向きに2個ずつ（両方向に偶力を得る）、2軸で計8個のハーニアかあればメイン・ロトケットの推力で　全ての方向に機体を進める事が出来る筈です。ただ　これだと機首の向きを変えずに横方向へ動かす様な真似が出来なくて不便なので、更に幾つかハーニアが必要でしょう。この程度のハーニアとスタビライザーなどのAMBACで最低限の姿勢制御は出来る筈ですから　なんとかなるでしょう。まあ質問にある様な　WR形態とかMA形態とか言われる機体の場合、もしろ大推力に物を言わせた戦術を用いるらしいから　格闘戦みたいに　複雑で応答の早い機動は必要とされないと思います。ですから　そういった姿勢制御をする必要がある時はMSに変形するは良いというのか　回答ではないでしょうか。ついでに言うならGクルーサーは　名前の通り巡航を目的とした物でもあるので、直線的な動きでも構わないと言えは構わないですね。　（かとき）

［'88年8月号］

いったいどんな必然性があって兵器が人型に変形するんですか？　変形すると強くなるんですか？　とおしてわざわざ3体合体変形するんですか？　子供のオモチャですね　まったく。たいたいとおして人型なんですか。人型だと何かいいことでもあるんですか。「マニピュレーターとしての手足」ではなくありゃ完全に「人間の手足」ですよ。御丁寧に顔には2つの目までついるし。最近復刻された小説カンダムでもラニム中尉殿かゆってるちゃあリませんか。「人間に近つけりゃ　強くなるってもんでもあるまいによ。」"カンダムの世界を　あくまでリアルに"とゆーなら人型メカをすへてないものとするへきでしたね。無変形のスペース・タンクやスペース・シップでもヒーロー性はでるんですよ。書き方次第たけと。

Ⓟとこやまやたか（19）

何故ロボットか人型をしているか。もしそれを説明してほしい、というなら。それはいくらでも出来る事は出来るんです。たた問題はそういった事ではなくて"カンダムの世界故　リアルにMSを描く必要性がある"事をわかっていたたけない点ですね。スペース・シップでヒーロー性を出す事も出来るでしょう　でも　たったら何故それを"カンタム世界"でやらなくてはいけないのか　我々は、カンタム世界でのリアル感を追求している訳で、決して『2001年宇宙の旅』を作ろっとしている訳ではありません。ハートSFをやろうとしているのでは無く、「ハートSFたから優れている」という優劣をつける事も出来ない筈です。たって　それは「ジャンル」という物か根本的に違うのたから、同し物差しでは計れないのですから。この手の質問や苦情は　言ってしまえはカツ丼を食へなかり「つな丼じゃないしゃないか！」と怒っている様なモノでこれは文句を言われても筋違い　というものです。「このカツ丼はしょっゆ味が濃すぎる」「卵かやわらかすぎる」等の意見は大歓迎ですが。　（あさの）

［88年3月号］